DISNEY-UUTUUDET: THE LION KING JA ALADDIN

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

PELIT



JOULUKUU 8/94

Kyrandia 3
MALCOLM'S REVENGE
Narri, joka naurattaa

VUODEN PARASTA AMIGAA:
Ruff 'n' Tumble

KAUAN ODOTETUT NYT TÄÄLLÄ:
- Aces of The Deep
- Master of Magic
- Under A Killing Moon
- Armored Fist
- Inferno

KIERRÄN VAIN MUALIMANKAIKKEUDEN
MS Space Simulator

Ratkaise:
- Quest for Glory 4
- Heimdall 2
- Gabriel Knight



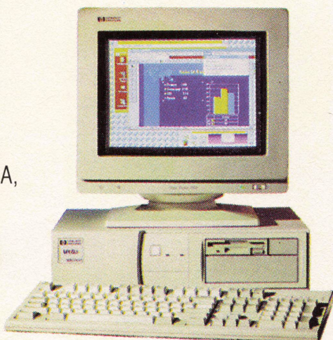


PC SuperStore



SUOMEN SUURIN PC-TAVARATALO

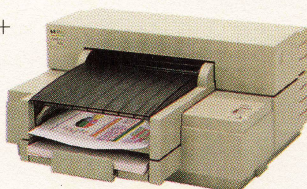




HP ValueLine2 486SX

Intel 486SX-25 MHz, 4/170 MB, nopea LB VRAM-grafiikkakiihdytin, 14" HP SVGA, MS-DOS, Windows 3.11 ja hiiri. 3 vuoden takuu.

UUSI HINTA **6.490**



HP DeskJet 520

Huipputarkka mustesuihku 600 x 300 dpi + RET, nopeus jopa 240 m/s, muistia 16 kB, vaakatulostus vakiona.

2.290



HP DeskJet 320

HP:n pieni, huipputerävä mustesuihku-uutuus. Tarkkuus 600 x 300 dpi + RET-tarkennus, 3s/min. Optiona väritulostus (380,-).

1.995



HP LaserJet 4L

HP:n edullisin laatulaser, tarkkuus 300 dpi + RET-terävöinti, 1 MB + MET, kokosivun grafiikka, 4 s/min, 100 arkin paperisyöttö.

UUSI HINTA **4.390**



UUDET MULTIMEDIAKONEET ESITTELYSSÄ!

Presario CDS 520 + 14" SVGA

486SX2-66 MHz, 4/420 MB, nopea grafiikka-ohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat sisäänrakennetut kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta, MS-Word, ym. 3 vuoden takuu.



UUTUUS! **9.990**

Presario CDS 920 + 14" SVGA

Aito Compaq 66 MHz, 8/420 MB, 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta, MS-Word ym. Hyvä laajennettavuus. 3 vuoden takuu (näyttö 1v.).



UUTUUS! **12.990**



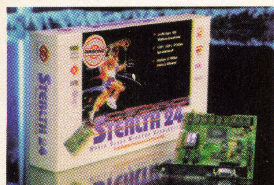
Presario 66 MHz + 14" SVGA + 5000 mk:n ohjelmat

66 MHz tehokone ohjelmineen! 486SX2-66 MHz, 4/200 MB, 14" SVGA + ohjelmat (mm. MS-Word for Windows 6.0) ja hiiri. 3 vuoden takuu (näyttö 1v.).

UUSI HINTA **7.990**



Maailman johtava Windows-kiihdytinkorttien valmistaja.



MADE IN U.S.A.

Speedstar Pro, 1 MB (ISA tai VLB)	995
Speedstar 64, 1 MB (ISA tai PCI)	1.395
Stealth 32, 2 MB (ISA tai PCI)	1.895
Stealth 64, 1 MB DRAM (VLB)	1.395
Stealth 64, 2 MB VRAM (VLB)	2.800
Stealth 64, 4 MB (VLB tai PCI)	3.950
Viper Pro VLB + Corel 3.0	3.450



14.400 bps fax/modeemi

Lähettävä ja vastaanottava fax. Modeemi 14.400bps/V.32bis, V.42/MNP 2–4, V.42bis/ MNP 5. Fax 14.400 bps. Winfax Lite ja Crosstalk ohjelmat.

2.250



MADE IN U.S.A.



3 VUODEN TAKUU

digital

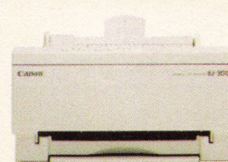
DEC Venturis 450 + DEC 15" SVGA

UUTUUS!

486SX2-50 MHz, 4MB/270MB, nopea VLB-näytönohjain, 15" SVGA + MS-DOS, Windows 3.11 ja hiiri. 3 vuoden takuu.

7.990





BJ-200

Laadukas mv-mustesuihku. Tarkkuus 360 dpi, arkinsyöttölaite. **Lisäetuna MS-Word 6.0 FIN + käyttöopas** (arvo 3000 mk).

2.150

BJ-10/SX + arkinsyöttö

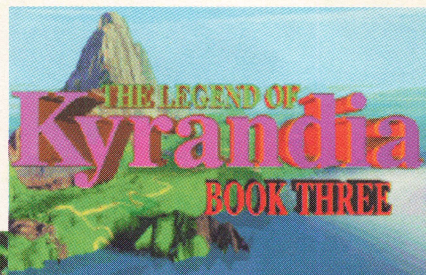
Kannettava, kompakti 360 dpi:n mustesuihku, jossa valkoinen arkinsyöttölaite.

1.695

PELIT

8/94

Kansi: © Disney, The Lion King
Westwood/Virgin, Kyrandia 3





Kyrandia 3: Malcolm's Revenge sivulla 14.

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 120 5757, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1994
ISSN 1235-1199
Kolmas vuosikerta.



Helsinki Media
Erikoislehdet

Arvostelut

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge.........14
Tuija Linden. Hauska juoni, kaunis katsella, mutta pisteet putovat kahden pitkitetyn jakson vuoksi. Westwood Studios/Virgin.

Lion King ja Aladdin.......18
JTurunen. Disney Softwaren maailmankuulut leffat peleinä Esimulgasussa.

Aces of the Deep............22
Kaj Laaksonen. Dynamix/Sierran sukellusvenesimulaatio on hyvin uskottavan tuntuinen ja täynnä historiallisia yksityiskohtia.

Master of Magic.............24
Nnirvi. MicroProsen strategia on klassikkoainesta bugeja lukuunottamatta.

Ruff 'n' Tumble..............27
JTurunen. Renegaden tasohyppelyammunta on sujuva ja selkeä, pitkästä aikaa hyvä Amiga-peli.

Zeppelin: Giants of the Sky..........28
Mikko Alapuro. Ikarion/MicroProsen ilmalaivasimulaatiossa ei ole tarpeeksi tekemistä.

Under A Killing Moon.....30
Tapio Salminen. Interaktiivinen elokuva, jota on hauska katsella ja kuunnella ja jopa pelata. Access/U.S. Gold.

Dreamweb.....................32
Tapio Salminen. Creative Reality/Empiren tunnelmallinen seikkailu, johon cyberpunkin idea on sisäistetty tarkasti.

MS Space Simulator 34
Kaj Laaksonen. Microsoft ei tehnyt niinkään peliä, vaan avaruuden tutkimissimun.

Ishar 3: The Seven Gates of Infinity...........36
Mikko Alapuro. Silmarilsin roolipeli, joka on ulkoasultaan moitteeton, mutta pelillisesti vaatii pitkällisen tahkoamisen.

Ecstatica 38
Tapio Salminen. Psygnosiksen toimintaseikkailu on viihdyttävä, mutta lyhyt Alone-klooni pyöreän muotoisena.

Armored Fist.................40
Nnirvi. Toiminta ja simulaatio yhdistyvät Novalogic/U.S. Goldin tankkisimussa.

Novastorm 42
JTurunen. Psygnosiksen CD-räiskintä, joka ei sovi heikkohermoisille.

Super Stardust 43
JTurunen. Suomalainen räiskintä ehostettuna Bloodhouse/Renegadelta.

Inferno..........................44
Nnirvi. Oceanin sekava avaruuspeli, jonka kontrollit ovat täysin pielessä.

X-Wing Collector's CD-ROM 45
Nnirvi. LucasArtsin upea avaruustaisteluklassikko uudessa pakkauksessa.

Sharewaret...................46
Ossi Mäntylahti. Kolme autopeliä, jotka voit imuroida Pelit-BBS:stä.

Klik & Play 48
Ossi Mäntylahti. Onnistunut pelinteko-ohjelma Windowsilla Europress Softwarelta.

Ajan hermolla

Uutiset...6
Joulun halpikset, suomalainen Brutal ja muita tulevia hittipelejä.

Kilpailut...74
Äänestä Vuoden Peli ja täytä Jouluristikko. Mieti vastaukset Eagle Datan kilpailuun ja voita Explorer-multimediapaketti.

Ratkaisut

Quest for Glory 4...52
Ossi ja Panu Mäntylahti. Osassa 1 etenemme hautuumaalle asti.

Gabriel Knight...54
Peter Sandelin. Pääsemme loppuun ja selvitämme voodoomurhat.

Heimdall 2...56
Kimmo Veijalainen. Loki-jumalan matkassa aika ei käy pitkäksi.

Mukana myös

Nnirvi...59
Koneko kuriinko?

Pelin Henki...60
Wexteen. Opas pelifriikin omaiselle: parhaat joululahjat.

Posti...62
Vuorossa Lady-in-Chief-kortti.

Kyöpelit...65
Taiteilija tuuraa sankareita. Valitettavasti.

Max & Moritz...66
Maxissa paljon pikkuvinkkejä, Moritz aloittaa Curse of Enchantian ratkaisun.

PelitSeis?...70
Paljon vastauksia.

Tulossa...77
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary...77
Read and learn!



Armored Fist, sivu 40.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Veni, vidi, vici

Vuosi sitten elokuussa ounastelin, että CD-ROM-asemat vakiinnuttavat paikkansa muutaman vuoden sisällä. Olin täydellisen väärässä: siihen ei mennyt kuin vuosi.

CD-ROM löysi asemansa viime vuoden loppupuolella, nyt sen myynti on kasvanut räjähdysmäisesti. Tänä vuonna myydään todennäköisesti reippaasti yli 10 000 CD-ROM-asemaa, mikä sekin on varovainen arvio.

Pelitaloista jo suurin osa tukee romppua, ja moni julkaisee tuotteensa ensin CD:llä ja sitten vasta korpuilla, mikäli korppuversiota nyt edes tehdään. Nykypelaajan on käytännössä pakko hankkia CD-asema, mikäli haluaa pelata muutakin kuin tasohyppelyitä, ampumapeleistäkin kun osa on jo pelkällä hopeakiekolla. Luulenkin, että Pelit-lehden lukijoilla on paljon enemmän romppuasemia kuin muiden tietokonelehtien lukijoilla juuri pelitalojen politiikan takia.

Siinä missä CD-levyjen tuotantokustannukset ovat alhaisemmat kuin korppuvuoren, pelien tekeminen tulee entistäkin kalliimmaksi. Ammattinäyttelijöiden käyttäminen, erikoistehosteet ja pitkät tuotantoajat maksavat paljon. Tämä kaikki tarkoittaa sitä, että pelien hinnat eivät ainakaan laske, vaan todennäköisesti nousevat lähes pilviin. Maksaahan jo nyt sama peli CD:llä enemmän kuin korpulla (mikä sinänsä on järjetöntä).

Vuosi sitten kuulutin perään myös sitä Peliä, joka pakottaisi ostamaan romppuaseman. Se peli taisi olla Rebel Assault, sen myyntiluvut ovat nimittäin sadoissatuhansissa. Mutta koska saamme sen ensimmäisen oikean interaktiivisen elokuvan?

Tuija





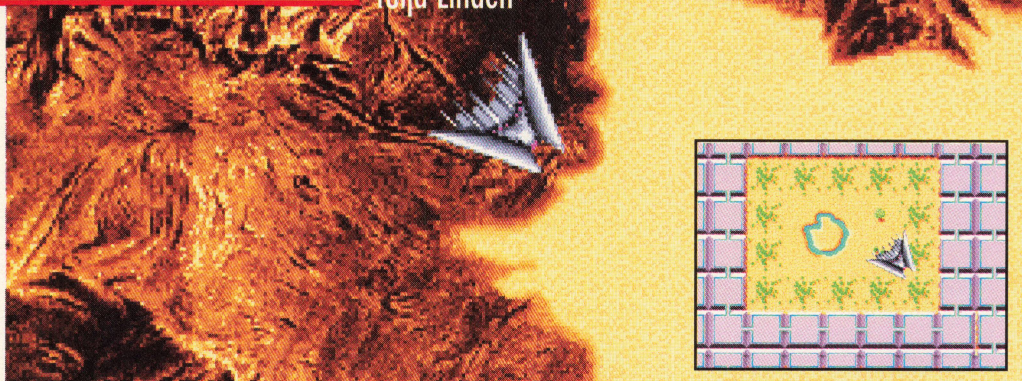
Under A Killing Moon, sivu 30.



Master of Magic sivulla 24.

PELI UUTISET

Koonnut Tuija Lindén



Brutaalia toimintaa Suomesta

Muistatteko suomalaisen Wolfensteinin näköisen pelin nimeltä **Deadline**? Alun perin hyvinkin vaikuttavan pelin kehityshän lopahti, kun pelin suunnittelijat Microflash-ryhmästä tekivät sopimuksen Cyberdreamsin kanssa tehdäkseen heille aivan muita projekteja. Suomeen jäänyt osa Microflashistä ei jäänyt nuolemaan näppejään, vaan vahvisti itseään uusilla lahjakkuuksilla ja ryhtyi suunnittelemaan uutta peliä.

Microflashin tulevan pelin työnimi on **Brutal** ja luvassa on ennennäkemättömän sulavaa ruudun vieritystä sekä siekailematonta toimintaa. Tekijät lupaavat, että avaruusräiskinnästä päästään nauttimaan joka suuntaan täydellä kuvaruudulla skrollaavan ja 60 kertaa sekunnissa päivittyvän grafiikan imussa. Kehitysversio näytti lajityypinsä muihin PC-versiohin verrattuna lupaavalta.

Juonesta ja pelin muista ominaisuuksista ei vielä ole tietoa. Mikäli niihin paneudutaan samalla tinkimättömyydellä kuin ulkoasuun ja nopeuteen, voi luvassa olla PC-puolella lajinsa mullistaja. Valmista peliä voi odotella joskus ensi vuoden puolella. Palaamme asiaan kun peli alkaa olla lähempänä julkaisua.

Brutaali-peliä kehittelemässä ovat ohjelmoijat **Mika Keskikiikonen** ja **Tero Piispala**, musiikista ja äänistä vastaa **Vesa Palomäki** ja näyttävyydestä graafikko **Andrea Salminen**.

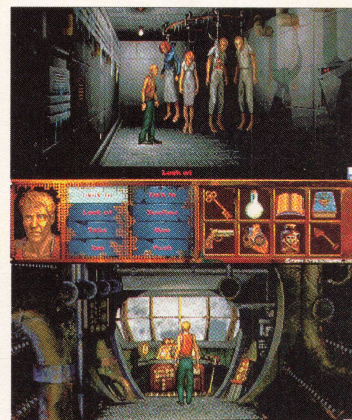
Kaj Laaksonen

Huudan suutta

Cyberdreamsin **I Have No Mouth and I Must Scream** etenee hitaasti mutta varmasti. Peli perustuu Harlan Ellisonin samannimiseen novelliin.

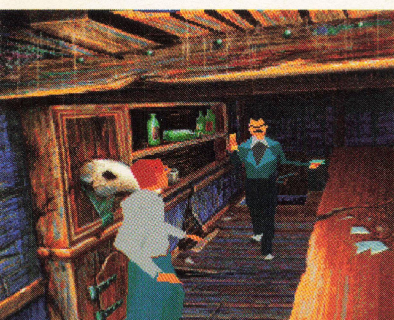
Seikkailu tapahtuu supertietokoneen "mahassa", jossa pelaaja kohtaa oudon, alati muuttuvan maailman. Viiden eri hahmon muodossa hänen täytyy tuhota tietokone, joka on vienyt maailmasta inhimillisyyden.

I Have No Mouth and I Must Scream ilmestyy ensi vuoden puolella vain CD:llä PC:lle, Macille ja Segalle.



Yksin kotona 3





Ehdottomasti viimeinen osa Infogramesin Alone in the Dark -sarjassa eli kolmonen ilmestyy ensi vuoden puolella.

Antiikkikauppias Emily Hartwood päättää vaihtaa alaa ja lähtee Hollywoodiin. Hän pääsee töihin Hill Centurylle, jossa juuri aloitellaan uuden westernin kuvauksia.

Vuonna 1925 Emily on ryhmänsä kanssa kuvaamassa The Last Ranger -elokuvaa Slaughter Culch -nimisessä aavekaupungissa. Eräänä heinäkuisena yönä aavekaupungin ulkopuolella hevonen yhtäkkiä pillastuu ja heittää selästään naisen, joka pystyy mumisemaan enää kaksi sanaa: "Kutsukaa Carnby".

Vanha tuttavamme Carnby törmää paikalle tullessaan heti kättelyssä tyyppiin, joka hymyilee alituiseen, koska naaman päällä ei enää ole lainkaan ihoa... Pian käy ilmi, että Slaughter Gulchin perustaja Jedediah Stone varasti maan Navajoilta, jotka pitivät paikkaa pyhänä.

Nyt vuosia myöhemmin sama Jedediah hallitsee yhä kaupunkia. Ja pitää panttivankinaan Emily Harwoodia.

Alone 3 ilmestyy CD:nä ja korppuna aikaisintaan tammikuussa.

JO SATA PELIÄ OSSILLE

IBM:n OS/2-käyttöjärjestelmää tukee jo yli sata peliä, mukana esimerkiksi SimCity 2000 ja Doom.

Uudessa OS/2 Warp 3.0 -versiossa on etukäteen optimoitu config.sys tunnettuja Dos-pelejä varten. Sen ansiosta pelaajien ei tarvitse muuttaa config.sysiä ja autoexec.batia aina peliä vaihtaessaan. Warp muuttaa configin automaattisesti ja samalla lupaa pelin nopeuden kasvavan. OS/2:ssa pelaaja voi myös muuttaa configia manuaalisesti ilman, että konetta tarvitsee käynnistää uudelleen tai käyttää käynnistyslevykkeitä.



Lisää kirjailijoita

Death Gate -kirjasarja on pohjana Accoladen fantasiaseikkailulle, joka ilmestyy vielä ennen joulua.

Death Gate -sarjan ovat kirjoittaneet Dragonlanceista tutut Margaret Weis ja Tracey Hickman. Seitsemän kirjan sarja on myynyt 2,5 miljoonaa kappaletta.

Kauan sitten sartanin rotu rikkoi Maailman Sinetin ja kätki sen eri paikkoihin, jotka kaikkia sinetöitiin Kuolemanporteilla. Loukkoon jääneet patrynit unohtivat tietonsa ja taikansa ja vannoivat kostoa. Nyt voimakas lordi Xar on paennut tarkoituksenaan yhdistää Maailman sinetti, kostaa sartaneille ja vapauttaa kansansa päivittäisestä kidutuksesta.

Death Gate ilmestyy vain PC CD-ROMille. Mukana on yli 30 näyttelijää ja paljon animoituja välipaloja.





SPLÄTTISTÄ sisähallissa

Paintball-kausi ei välttämättä ole päättynyt, vaikka kylmä sää tekeekin pelaamisen teknisesti lähes mahdottomaksi. Kaasupullot eivät anna painetta ja jäätyneet värikuulat ovat vaarallisia.

Kokonaan pelaamista ei talven ajaksi välttämättä tarvitse lopettaa, sillä Helsingin Herttoniemessä sijaitsevaan vanhaan teollisuustilaan on rakennettu Urban Action -sisähalli pelkästään paintballia varten.

Hallissa on noin 1500 neliömetriä sokkeloista ja eri tasoihin jaettua pelitilaa äänentoistolaittein sekä valo- ja savutehostein ryyditettynä. Yleisöä ja pelivuoroa odottelevia palvelee kahvila, josta voi myös seurata pelikentän tapahtumia. Jälkipelejä varten löytyy sauna- ja seurustelutilat.

Yhden illan pelailun jälkeen halli osoittautui mielenkiintoiseksi pelipaikaksi. Ulkona pelaamaan tottuneena yllätyin kuinka erilaista sisäpeli on. Etäisyydet ovat lyhyempiä ja savun sekä valojen aiheuttama kaoottinen tunnelma muutti pelin luonnetta huomattavasti kiihkeämmäksi. Sisällä pelattaessa aseiden erot eivät vaikuta kovin merkittävästi menestykseen. Onneksi aseiden lähtönopeudet on rajoitettu alemmaksi hallipeleissä, sillä lyhyemmiltä etäisyyksiltä tulevat osumat tekisivät muuten turhan kipeää.

Halliin voi mennä pelaamaan joko omilla välineillä tai vuokrata varusteet paikan päältä. Suurempien ryhmien kannattaa tilata peliaika ja mahdolliset välinevaraukset hyvissä ajoin. Vaikka paikan päältä löytyy tarvittavat varusteet haalareita myöten, kannattaa kuitenkin ottaa mukaan nilkkoja tukevat ja pitävillä pohjilla varustetut kengät sekä sopivasti urheilumieltä ja huumorintajua.

Kaj Laaksonen

Urban Action -selviytymispelihalli
Linnanrakentajantie 4, Helsinki
puh. 90-755 3990, 9400-611 330
Avoinna: ma–pe 16–21, la–su 12–21

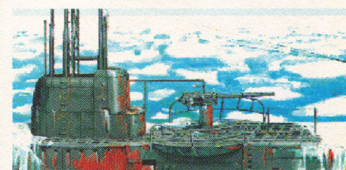
Jään vangit

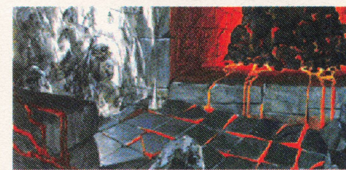
Vuonna 1937 Peter Hamsun ja hänen poikansa Bjorn pakenevat brittikommando O'Learyn avustuksella natsitukikohdasta Etelänavalla. Miehet pakenevat koiravaljakolla mukanaan kolme laatikkoa, joissa lukee Top Secret.

Yksi laatikoista kuitenkin putoaa reestä ja hajoaa. O'Leary lähtee tutkimaan tilannetta, mutta laatikosta kohoaa kammottava hirviö, joka häviää jään alle O'Leary mukanaan jättäen jälkeen tähdenmuotoisen aukon.

Peter Hamsun menee kauhistuneena katsomaan aukkoa, mutta kokee saman kohtalon: O'Leary kohoaa reiästä ja vetää Hamsunin mukanaan. Bjorn pakenee brittiläisten sukellusveneeseen H.M.S. Victoriaan.

Prisoner of Ice on Infogramesin Chtulhu-sarjan seuraava osa, jossa pohjana on H.P. Lovecraftin kirja Mountains of Madness. Seikkailu ilmestyy CD-ROMille joskus ensi vuonna.





Joulun kuumimmat halpikset

Täysihintaisten pelien lisäksi kannattaa jouluna muistaa myös erittäin korkeatasoiset halpapelijulkaisut. Nykyisinhän jo melko uuden pelin saattaa saada murto-osalla (noin 100–200 markalla) alkuperäisestä hinnasta, kunhan vain osaa hakea. Listan meille koosti Toptronics Oy.

PC-korput

Monkey Island 2 * SWOTL * Space Quest IV * EOB 3 * Battle of Britain * Great Naval Battles * King's Quest 4 * Larry 3 * Police Quest 3 * F1 Grand Prix * Gunship 2000 * Railroad Tycoon * Silent Service 2 * F-15 Strike Eagle III * Dogfight * F-117A * Pirates Gold * Harpoon * KGB * Test Drive 3 * Ultima 7 * Wing Commander

PC CD-ROM

F1 Grand Prix * Gunship 2000 * F-15 Strike Eagle 3 * Dogfight * F-117A * Pirates Gold * Silent Service 2 * Railroad Tycoon * Jack Nicklaus' Golf * Harpoon * Patriot * Cruise for a Corpse * Eye of Beholder * F-15 Strike Eagle 2.0 * F-19 Stealth Fighter * Larry 1 * Links * M-1 Tank Platoon * Pirates * Police Quest 1 * Space Quest I * 10 viimeistä peliä sisältävät myös Johnny Castaway Screen Saverin ja paljon pelidemoja.

sana + kuva + ääni + animaatio + video + sinä = Multimedia

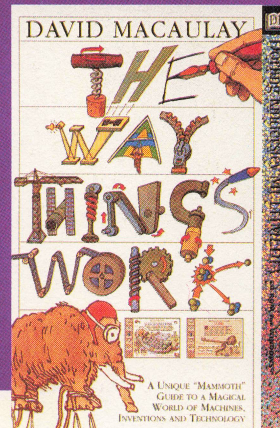
PIDÄ HIIRESTÄSI TIUKEMMIN KIINNI:

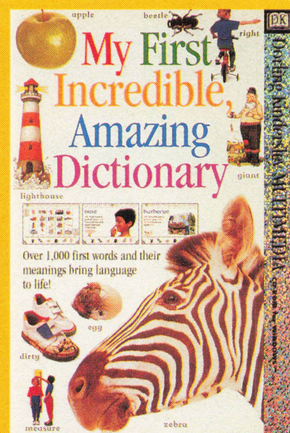
MAAILMAN PARHAAT, TAJUTTOMAN MAHTAVAT MULTIMEDIA CD-ROMIT NYT SUOMESSA!

Hyvin varustetuista kirjakaupoista ja tavarataloista

THE WAY THINGS WORK

David Macaulayn menestyskirjan mainiot piirrokset on herätetty eloon: näet ja kuulet, miten esineet toimivat. Yli 200 keksintöä hehkulampusta laseriin, aina vuodesta 7000 eKr nykypäivään. Ovh. 845,-





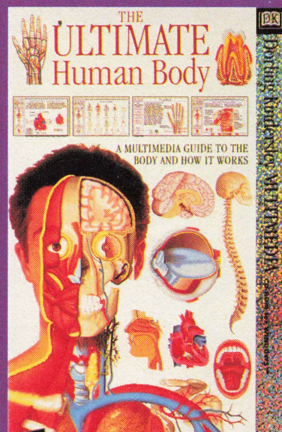
STOWAWAY

Ota pesti 1700-luvun sotalaivaan! Koe, millaista oli elämä laivalla ja osallistu ovelan salamatkustajan etsintään. Voit lukea aitoja päiväkirjaotteita ja kuunnella miehistön juttuja. Yli kaksi tuntia kerrontaa ja äänitehosteita. Ovh. 495,-



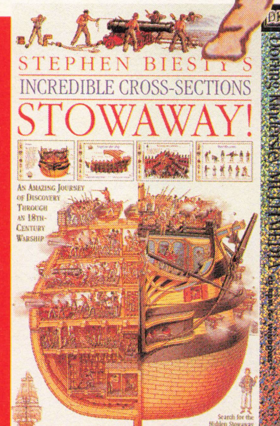
MY FIRST INCREDIBLE AMAZING DICTIONARY

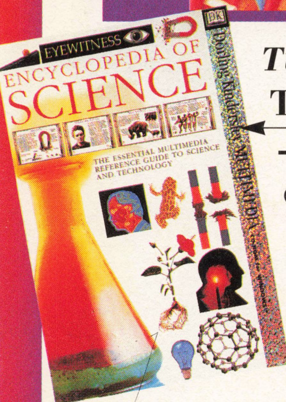
Huikea tapa oppia englantia! Yli 1000 sanaa ja niiden merkitys puheen, tekstin, äänitehosteiden ja animaation avulla. Tätä "sanakirjaa" tietokoneisiin tottumatonkin osaa käyttää. Ovh. 495,-



THE ULTIMATE HUMAN BODY

Mitä tapahtuu ihmisen nukkuessa? Miten sydän lyö? Lähde interaktiiviselle matkalle ihmisen sisälle! Näet, miltä eri elimet näyttävät, missä ne sijaitsevat ja miten ne toimivat. Kolmiulotteiset kuvat, mikroskooppisuurennokset, animaatio ja tekstit muodostavat anatomian luennon, jota seuraat kuin jännitystarinaa! Ovh. 845,-





TULOSSA SUOMEKSI! TIETEEN HAKUTEOS - ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE

Upea interaktiivinen multimedia-tietosanateos, jossa yli 1700 hakusanaa.

Laitteistovaatimukset:

- *PC, jossa vähintään 386SX/25MHz tai 4 Mb RAM MPC -yhteensopiva CD-ROM-asema ja äänikortti*
- *SVGA 256 -värinäyttö*
- *Hiiri* • *Kaiuttimet tai kuulokkeet*
- *Microsoft Windows 3.1 tai sitä uudempi versio*

100 % COMPAQ YHTEENSOPIVA

Saksi irti ja pistä postiin!



T I L A U S K O R T T I

Kyllä! Haluan seuraavat Multimedia CD-ROMit:

	til.nro.	hinta	kpl
Stowaway	89001	495,-	
The Way Things Work	89002	845,-	
My First Incredible Amazing Dictionary	89003	495,-	
The Ultimate Human Body	89004	845,-	

☐ **Tilaan ilmaisen CD-ROM Multimedia -näytelevyn** (89006) **ja saan sen kotiini postikuluitta.**

Sukunimi Etunimi

Lähiosoite

Postinumero ja -toimipaikka

Puhelin

Allekirjoitus (holhoojan allekirjoitus mikäli tilaaja on alle 18-v.)

Toimitus postiennakolla. Tilauksen summaan lisätään postikulut painon mukaan sekä 6 mk käsittelykuluja tuotteiden määrästä riippumatta. Voin tutustua tilaamiini tuotteisiin sitoumuksetta 10 päivän ajan. Tuotteet, joita en halua palautan tutustumisajan kuluessa postikuluitta. Tarjous on voimassa 28.2.1995 saakka ja koskee vain Suomea.

Helsinki Media maksaa postimaksun



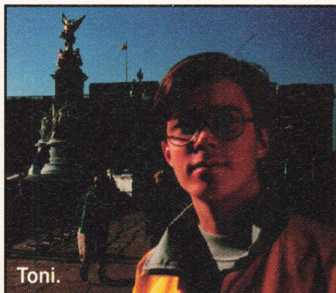
Helsinki Media
Kirjat

Asiakaspalvelu
PL 33
Vastauslähetys
Sopimus 01770/21
01003 Vantaa

PELI UUTISET

Riku kävi Lontoossa


Riku.


Toni.

Tietokonepelaamisen SM-kilpailujen kakkonen eli **Riku Koskinen** Lahdesta sai palkkiokseen Lontoonmatkan syyskuussa Tampereen Peli!-messuilla järjestetyssä loppukilpailussa. Ykkönen eli **Toni Hollming** valitsi itselleen IBM PS/1:n, mutta halusi myös lähteä Lontooseen ja niin siinä sitten kävi, että Lontooseen lähti aika iso poppoo.

Rikun (ja meidän muidenkin isäntänä) toimi Virgin, jonka uutuuspelejä tutkailimme perjantaina. Lauantaina teimme turistikierroksen Toweriin, Rock Circukseen, London Dungeoniin, Buckinghamin palatsiin ja Trocaderon pelihalliin. Ehdimme myös käydä ostoksilla Oxford Streetillä ja Harrodsin tavaratalossa ja tutkailla Trafalgar Squarea ja Piccadilly Circusta, eli kaikki Lontoon pakolliset turistikuviot tuli tehtyä. Ajoneuvoina olivat tietysti Lontoon kuuluisat punaiset kerrosbussit, mustat taksit ja underground.

Ai niin, Big Ben ei mielestämme ole kallistunut senttiäkään vaikka niin väitetäänkin.


Joonas, Riku ja Toni sekä isäntämme Greg Baverstock, Simon Jeffery ja Nikki Hemming.


Greg esittelee Virginin jouluuutuuksia.


Pojat Thamesilla.


Lontoon bobby ja bobby-Joonas.

UFO saa jatkoa

MicroProsen UFO: Enemy Unknown saa jatkoa ensi vuoden huhtikuussa. Jenkeissä peli julkaistaan nimellä **XCOM: Terror from the Deep**, ykkösosa kun oli siellä nimeltään XCOM: UFO Defense.

Avaruusoliot muuttavat yhtäkkiä taktiikkaansa heikentynyttä Maata vastaan ja aloittavat toisen laajan hyökkäyksen. Merestä.

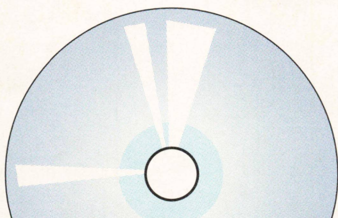
Valtamerten syvyyksissä uinuville voimille lähetetään signaali ja hitaasti mutta varmasti oudot oliot heräävät. Taistelu leviää uuteen ihmeelliseen vedenalaiseen maailmaan, mistä uskomattomat teknologiset keksinnöt uhkaavat planeettaamme.

Uusi UFO lupaa upeaa merenalaista maisemaa topografisine yksityiskohtineen sekä täydellisen veden alle suunnitellun taisteluteknologian. Käytössä ovat myöskin monitasoiset taktiset kartat vedenalaisista maailmoista ja rakennuksista sekä parannettu muukalaisten ensyklopedia.

Alkuperäiseen UFOon on muuten tulossa äänikorttipäivitys vielä ennen joulua.

Gold osti Coren

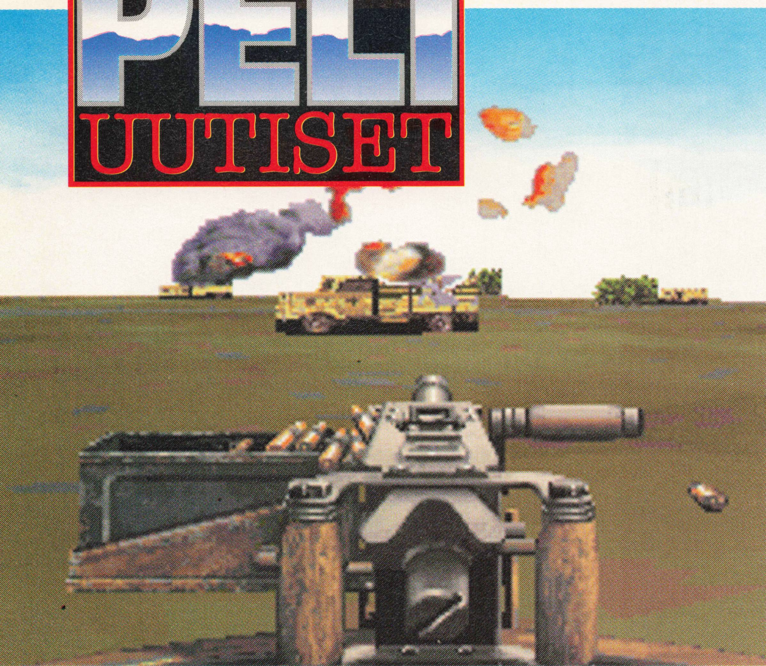
CentreGold eli U.S. Goldin omistaja on ostanut Core Designin siipiensä suojaan. Coren toiminta jatkuu muuttumattomana ainakin toistaiseksi.



CD-pelejä huoltoasemilta

Microsoftin mukaan CD-levyt yleistyvät sellaista vauhtia, että muutaman vuoden sisällä muutkin kuin musiikki-CD-levyt ovat myynnissä jopa huoltoasemilla. Onhan se kiva verrata Shellin ja Esson tarjouksia DOOMista.

Sari Alho



Tankilla yli Reinin

MicroProsen kauan odotetun **Across The Rhinen** eli toiseen maailmansotaan sijoittuvan tankkisimulaation odottelu jatkuu. Tässäpä vähän lisätietoa odotusta pitkittämään.

Across The Rhine sijoittuu aikavälille heinäkuu 1944 – sodan loppu 1945, vastakkain ovat Saksa ja Yhdysvallat, pelaaja saa valita haluamansa puolen. Kampanjoita ATR tarjoaa seitsemän, joista kuusi on historiallisia ja yksi hypoteettinen.

Across The Rhine sisältää yli 40 ajoneuvoa panssarilla tai ilman, 20 jalkaväkityyppiä, 6 eri tykkiä (IT-tykit mukaan laskien) viisi lentokonetyyppiä ja pitkän matkan tykistöä sekä valtavan määrän historiallisesti tarkkoja joukko-osastoja.

Meitä eurooppalaisia kiinnostaa Waffen SS -yksiköiden kohtalo. Jenkkitiedotteiden mukaan ne löytyvät pelistä, mutta toisten lähteiden mukaan Eurooppaversioista ne senruroidaan, kiitos Saksan markkinoiden. Mahdollisesti ne saadaan myöhemmin lisälevykkeenä. Eihän sillä muuten väliä olisi, mutta SS-osastoilla oli hyvin näkyvä osa ATR:n käsittelemissä skenaarioissa.

Vaadittava PC-koneen mimini on Super-VGA:lla varustettu 486/33 8 megatavun RAMilla. Across The Rhine julkaistaan alkukeväällä 1995.

Smarty



Smarty
Avesoft
Amiga
WIP-versio

Jokunen vuosi sitten Avesoft ilahdutti Tetris-fanaatikkoja erinomaisella Coloris-väripalikkatestillä. Myöhemmin Sega julkaisi saman pelin – tosin hienovaraisesti viriteltynä – Columns-nimisenä omille pelikoneilleen. Nyt on jälleen Avesoftin aika näyttää suurille ja mahtaville mallia.

Smarty on tasohyppely klassisessa huppapuppa-hengessä. Tasoilla tallustelevat möröt hyydytetään kerälle sädepyssyllä ja sitten hiki hatussa pusketaan ne alemmalla tasolla hiippailevan vihulaisen niskaan. Palkkioksi kouraan lennähtää avaimia, joita jokusen keräämällä reitti seuraavaan kenttä aukeaa.

Lisäkykyjäkin on lopullisessa versiossa tarjolla, esimerkiksi kuvaruudullisen mönkijöitä voi kerrallaan hyydyttää kerälle, supermonoilla saa tietysti lisää vauhtia töppösiin.

Tuttuun huppapuppa-tyyliin niin Smarty kuin muutkin kuvaruudun kansoittajat pöllähtävät esille ruudun ylälaidasta hulahdettuaan ensin läpi kuvaruudun alaosan aukosta. Niinpä niskaan putoilevia vihollisia täytyy muistaa varoa.

Teknisesti Smartyn ennakkoversio on moitteeton. Piristykseksi kaipaisin mehukkaita bonussateita, lisäksi kerälle kureutunut vihollinen olisi kiva tönäistä vierimään pitkin tasoja, jolloin herkulliset ketjureaktiot a la Snow Bros olisivat mahdollisia. Tuskinpa ketään haittaisi kun tukku avaimia ja muuta mukavaa pölähtäisi ruudulle onnistuneen yksilösuorituksen jälkeen. Avain kerrallaan eteneminen käy nopeasti työlääksi.

Smarty on lupaava tasohyppelytulokas. Klassikoksi tähänastisilla eväillä ei ylletä, mutta muutamalla nerokkaalla lisukkeella Smarty voisi olla todellinen yllättäjä.

JTurunen

Eka kuva Huntersista

Muistattehan **Juha Talasmäen** ja **Jani Peltosen**, jotka lähtivät Kaliforniaan Cyberdreamsille koodaamaan **Hunters of Ralkia**? Ensimmäinen kuva uudesta roolipelistä on tässä.

Hunters of Ralkia ovat Juhan ja Janin lisäksi tekemässä AD&D-sarjan luonut Gary Gygax ja pelinsuunnittelija David Moskowitz.

Peli on first person -perspektiivistä kuvattu tulevaisuuden avaruusroolipeli, joka tapahtuu Ralk-nimisellä planeetalla. Ashdolphit ja durganit hyökkäävät planeetalle ja pelaajan tehtävänä on tietysti pelastaa kotiplaneetta.

Hunters of Ralk julkaistaan vain CD-peliná PC:lle, Macille ja Segalle. Joskus.




Star Trek
Judgment Rites
HAASTATTELUSSA

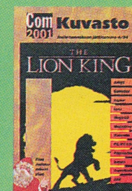


Com pelit yoo-hoo...

Amiga & PC

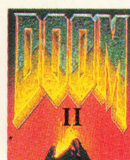
Peli	Amiga	PC
ACES OF THE DEEP		329
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY		299
ARMORED FIST		299
ATR	239	
AWARD WINNING WAR GAMES		395
BATTLE BUGS		269
BATTLEDROME		329
COMMAND ADVENTURE STARSHIP		239
CYCLONES		329
DELTA V		329
DESERT STRIKE	239	269
DETROIT	269	299
DUNGEON MASTER 2	269	329
EARTH SIEGE		329
FIFA SOCCER	269	349
FIGHTER WING		369
FOOTBALL GLORY	239	239
FORTRESS OF DR RADIAKI		269
FRONT LINES	269	299
HANNIBAL	239	239
HARPOON II:BATTLESET II		149
HEROES OF MIGHT & MAGIC		299
HIGH SEAS TRADER	269	299
HOKUM KA-50		299
INDY CAR RACING		239
INDY CAR 7 TRACK PACK		149
INFERNO		329
IRON ASSAULT		299
IRON CROSS		299
JETSTRIKE	239	269
LEGIONS		269
LEMMINGS 3	239	299
LODE RUNNER		269
LORDS OF MIDNIGHT		299
MASTER OF MAGIC		329
MECHWARRIOR 2		299
METAL MARINES		269
MICRO MACHINES	239	239
NHL(MUTANT LEAGUE) HOCKEY	239	
OVERLORD	269	299
PANZER GENERAL		329
PIZZA TYCOON		329
PLANET FOOTBALL	269	299
POWER DRIVE	239	239
PSYCHO PINBALL		269
QUARANTINE		299
RUFF N TUMBLE	239	
SENSIBLE WORLD SOCCER	239	269
SIMON THE SORCERER 2	269	299
SPACE ACADEMY	239	269
SPACE SIMULATOR		369
STAR CRUSADER		299
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN		299
SUPER STARDUST AGA	239	
SUPERSKI PRO		269
TACTICAL MANAGER 94/95 DATA	149	149
TFX	299	329
THEME PARK	269	329
TIE FIGHTER		359
TIE FIGHTER DATA		199
TOWER ASSAULT	199	239
UFO	269	329
UNIVERSE	269	299
VOYAGES OF DISCOVERY	239	269
WINGS OF GLORY		349
ZEPPELIN		329

Tilaa Com 2001 Oy:n jättijoulu-kuvasto

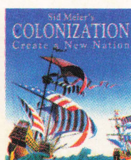


Soita numeroon 0700-9-2001 ja valitse valikko 5. Jätä yhteystietosi nauhalle ja saat kuvaston suoraan kotiisi. Kuvastosta löydät kaikki joulun hittipelit.

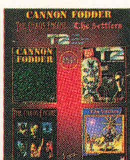
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.



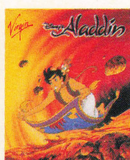
DOOM II: HELL ON EARTH **–/395**



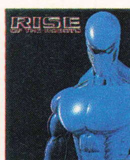
COLONIZATION **–/329**



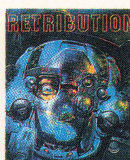
BEAUJOLLY COMPILATION **269/–**



ALADDIN **–/239**



RISE OF THE ROBOTS **299/329**



RETRIBUTION **–/329**



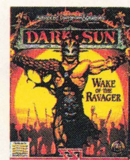
SUPER STREET FIGHTER II **239/269**



TACTICAL MANAGER ITALY **239/269**



TRANSPORT TYCOON **–/329**



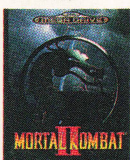
DARK SUN 2 **–/329**



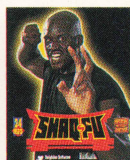
SYSTEM SHOCK **–/349**



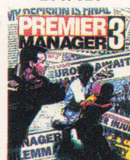
JUNGLE STRIKE **239/269**



MORTAL KOMBAT II **239/269**

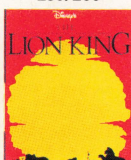


SHAQ FU **239/–**



PREMIER MANAGER 3 **239/269**


LORDS OF THE REALM **269/299**



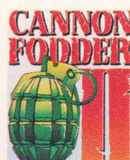
LION KING **239/239**



DAWN PATROL **–/329**



NASCAR RACING **–/329**

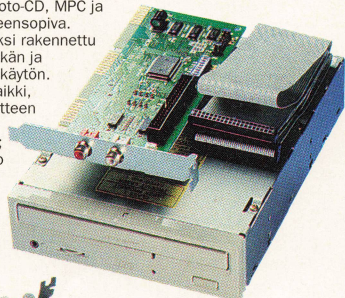


CANNON FODDER 2 **239/269**

Mitsumi Double Speed FX001D

Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan. CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

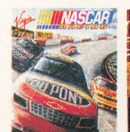
- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 kilotavun sisäinen cache-muisti, joka on ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.



895,-

CD-ROM-pelit

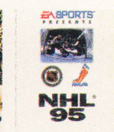
Peli	Hinta
7TH QUEST/DUNE	399
ACES OF THE DEEP	369
ARMORED FIST	369
BIOFORGE	399
CHAOS CONTROL	329
CREATURE SHOCK	399
CYBER JUDAS	369
CYBERIA	399
CYBERSPACE	369
CYBERWAR	399
CYCLONES	399
DAWN PATROL	369
DEATHGATE	299
DESCENT	399
DISCWORLD	429
DOOM II: HELL ON EARTH	395
DREAMWEB	369
FORTRESS OF DR RADIAKI	299
HARVESTER	449
HIGH SEAS TRADER	369
INFERNO	369
IRON ASSAULT	399
IRON CROSS	329
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	299
KINGDOM	399
KINGS QUEST 7	369
LARRY 1-6 COLLECTION	369
LITTLE BIG ADVENTURE	429
LOST EDEN	399
MAGIC CARPET	429
NOCTROPOLIS	429
NOVASTORM	399
RETURN TO RINGWORLD	369
RISE OF THE ROBOTS	399
STAR TREK:NEXT GENERATION	369
STONEKEEP	399
ULTIMATE DOMAIN	329
US NAVY FIGHTERS	429
VOYEUR	399



NASCAR RACING **399,-**



11TH HOUR **495,-**



NHL HOCKEY 95 **349,-**



FALCON GOLD **329,-**



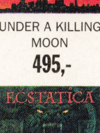
UNDER A KILLING MOON **495,-**



WING COMMANDER III **495,-**



DRAGON LORE **369,-**



ECSTATICA **399,-**



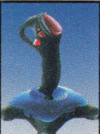
LEGEND OF KYRANDIA 3 **369,-**



Comlink-modeemit

Comlink 1414	Kortti	**995,-**	Ulkoinen	**1090,-**
Comlink 9624	Kortti	**495,-**	Ulkoinen	**840,-**
Comlink 2400	Kortti	**395,-**		

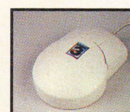

Gravis PC **269,-**


Tornado PC **199,-**


Quatro PC **299,-**



Sound Blaster 2.0	**355,-**
Sound Blaster PRO VE	**535,-**
Sound Blaster 16 VE	**680,-**
Sound Blaster 16 ASP MCD	**1150,-**
Sound Blaster AWE 32	**1780,-**
Gravis Ultrasound Standard 3.7	**995,-**
Gravis Ultrasound Max CD3	**1295,-**



SpeedMouse 2 PC **149,-**

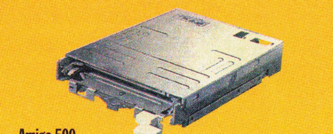
- Kolminäppäiminen sarjaporttiin kytkettävä hiiri
- Täysin mikrokytkimillä toteutettu
- Tarkka: 400 DPI
- Helppo liikuttaa

AMIGA 1200 2 MB **2795,-**

C1960 14'' Multiscan Monitori **3995,-**

A1084S RGB-perusmonitori **1795,-**

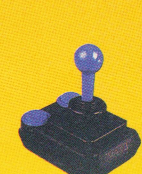


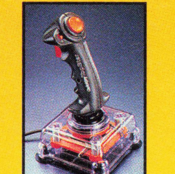


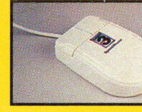
Amiga 500

3,5'' sisäinen Citizen-levyasema **545,-**

- Nyt voit itse vaihtaa Amigan sisäisen levyaseman ja säästää satoja markkoja korjauskuluja
- Pakkaus sisältää kaikki tarvittavat liittimet


Quatro Amiga **149,-**


Topstar Amiga **199,-**



SpeedMouse **149,-**

- Taatusti laadukas Logic-3 -merkkinen hiiri Amigaan
- Erittäin mukava ja kestävä käytössä
- Kuuden kuukauden takuu

Atari Jaguar-pelikonsoli 1995,-

Mukana Cybermorph arvo 495,-

Euroversio antenniliitännällä. Pakettiin kuuluu Cybermorph-peli.

ALIEN VS. PREDATOR 495
BRETT HULL HOCKEY 495
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 495
CANNON FODDER 495
CHECKERED FLAG 495
CREATURE SHOCK 495
DEMOLITION MAN 495
DRAGON 495
DRAGON'S LAIR 495
DOOM 495
DOUBLE DRAGON V 495
EUROPEAN SOCCER CHALL 495
FLASHBACK 495
GUNSHIP 2000 495
KICK OFF 3 495
PINBALL FANTASIES 495
RETURN TO ZORK 495
RISE OF THE ROBOTS 495
SOCCER KID 495
TEMPEST 2000 495
WOLFENSTEIN 3D 495

3DO 3995,-

Panasonicin 3DO -laite uudella entistä edullisemmalla hinnalla! Pakettiin kuuluu 3DO Crach & Burnpelillä ja Demo CD:llä sekä konsolityyppinen ristiohjain.

AD & D SLAYER 495
ALONE IN THE DARK 545
DEMOLITION MAN 495
DRAGON LORE 495
FIFA SOCCER 495
JOHN MADDEN FOOTBALL 495
MEGA RACE 445
MICROCOSM 495
NOVASTORM 495
OFF WORLD INTERCEPTOR 495
PAATANK 495
ROAD RASH 495
SAMURAI SHOWDOWN 495
SUPER STREET FIGHTER 2 595
THEME PARK 495
VR STRIKER 495
WAY OF THE WARRIOR 495
WORLD CUP GOLF 495

NHL HOCKEY 95 **449,-**
MORTAL KOMBAT II **545,-**
FIFA SOCCER II **495,-**
SONIC & KNUCKLES **495,-**
LION KING **495,-**

Megadrive

BRETT HULL HOCKEY 449
BUBSY 2 395
CANNON FODDER 469
DRAGON 495
DYNAMITE HEADDY 429
EARTH WORM JIM 449
ECCO THE DOLPHIN II 429
F1 (DOMARK) 2 449
FLINTSTONES-MOVIE 395
IMG TENNIS TOUR 449
JOHN MADDEN 95 495
JUNGLE BOOK 449
KAWASAKI SUPERBIKES 449
MAXIMUM CARNAGE 449
MEGA BOMBERMAN 395
MICKEY MANIA 449
MICRO MACHINES 2 449
MORTAL KOMBAT III 545
NIGEL MANSELL INDYCAR 449
PITFALL 495
PROBOTECTOR 449
RAGNACENTY 469
RED ZONE 449
SHAQ FU 495
SHINING FORCE II 495
SPARKSTER 449
STAR TREK: DEEP SPACE NINE ... 449
SYLVESTER & TWEETY 449
SYNDICATE 495
TAZMANIA II 429
THEME PARK 495
URBAN STRIKE 469
ZERO TOLERANCE 449

MICKEY MANIA **545,-**
NHL HOCKEY 95 **495,-**
LION KING **595,-**
DONKEY KONG COUNTRY **595,-**

Super Nintendo

ACTRAISER II 495
BATMAN & ROBIN 595
CHAOS ENGINE 495
DRAGON 495
EARTH WORM JIM 495
F1 POLE POSITION II 495
FLINTSTONES-MOVIE 495
FULL THROTTLE RACING 495
GHOUL PATROL 595
ILLUSION OF GAIA 545
INDIANA JONES 595
JOHN MADDEN 95 495
JORDAN ADVENTURE 495
JUNGLE BOOK 495
JUNGLE STRIKE 495
JURASSIC PARK II 495
LEMMINGS 2 495
LION KING 595
MANCHEST. U PREMIER LEAGUE 495
MAXIMUM CARNAGE 545
MICRO MACHINES 495
NBA LIVE 95 495
NIGEL MANSELL INDYCAR 495
PITFALL 595
RETURN OF THE JEDI 595
SEAQUEST DSV 495
SECRET OF MANA 545
SHAQ FU 545
SUPER BOMBERMAN 2 495
SUPER GAME BOY 595
SUPER METROID 545
STREET RACER 495
STUNT RACE FX 545
SUPER ICE HOCKEY 495
SYNDICATE 495
THE PAGEMASTER 495
VORTEX 595

TETRIS 2 **279,-**
DONKEY KONG **279,-**
DUCK TALES II **449,-**
FINAL FIGHT **449,-**
RESCUE RANGERS II **449,-**

Gameboy

ALADDIN 279
CHOPLIFTER III 249
JUNGLE BOOK 299
JUNGLE STRIKE 279
LION KING 279
MEGA MAN 5 299
MORTAL KOMBAT II 299
SUPER MARIOLAND 3 299
ZELDA 279

Nintendo

ADVENTURES IN MAGIC KING. 229
ALADDIN 399
ALIEN III 209
BATMAN RETURNS 289
BLUE SHADOW 149
CHESSMASTER 119
CLIFFHANGER 234
DRACULA 149
ELITE 229
HILLSFAR 299
ISOLATED WARRIOR 139
JETSONS 319
JUNGLE BOOK 399
LAST ACTION HERO 229
LION KING 399
ROCKING CATS 259
SHATTERHAND 99
SMASH TV 149
TALE SPIN 229
TERMINATOR 259
TROG 79

Nyt Com 2001 Oy:n joulun parhaat pelikonsolit

Mega CD II– Fighter Pack 1995,-

Nyt uskomattoman edullinen Mega CD II-paketti, jossa yhdeksän peliä mukana. Pelejä ovat Streets of Rage, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Columns, Super Monaco GP, Sol Feace, Road Avenger ja Cobra Command. Parhaimpana pelinä on uskomattoman realistinen Tomcat Alley-lentopeli.

Megadrive

Laite, Sonic The Hedgehog, peliohjain, tarvittavat liittimet ja 6 kk:n takuu. **795,-**

Megadrive II

Paketti 1: Laite, Sonic The Hedgehog II, peliohjain **995,-**

Paketti 2: Laite, Lion King, peliohjain **1195,-**

Paketti 3: Laite, Virtua Racing, peliohjain **1345,-**

Jokaiseen Megadrive-pakettiin sisältyy tarvittavat liittimet ja 6 kk:n takuu.



Megadrive 32X 1495,-

Nyt saat Megadriveen lisäpotkua hankkimalla 32X:n. 32X:ssa on kaksi Hitachin Risc-teknologiaan perustuvaa 32-bittistä prosessoria, uusi kuvankäsittelypiiri, joka mahdollistaa näytöllä yli 32 tuhatta väriä yhtäaikaa. Muistia laite tuo mukanaan 4 Mbit. Uudet 32:lle suunnitellut pelit ovat arcade-tasoa.

Super Nintendo PAL

Paketti 1: Laite, peliohjain, Super Mario All Stars-peli. **1295,-**

Paketti 2: Laite, peliohjain, Fifa International Soccer-jalkapallopeli. **1295,-**

Paketti 3: Laite, peliohjain, Donkey Kong Country-seikkailupeli. **1295,-**

Jokaiseen SN-pakettiin sis. virtalähde ja tarvittavat liitäntäkaapelit.

Oulun Galleriassa, Isok. 23, 2. krs., on avattu
Com 2001 Oy:n noutopiste!
Avoinna
ark. 10-19, la 10-15

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

Vain originaalissa on manuaali.

Postita tilaus jo tänään tai soita tilauskeskukseen

0600-9-2001

Puhelun hinta 5.30/min.+ppm.
Palvelemme ma—pe 9—20, la 10—15

Gamer-pelilehden kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen. Tilaus laskutetaan 12 kk:n välein kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

☐ Tilaan Gamer-pelilehden kestotilauksena 249,-/12 nroa.

Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

____
____
____

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐
Voimassa

Tilaaja: ....
Osoite: ....
Postinro: .... Postitoimipaikka: ....
Puhelin: .... Allekirjoitus: ....
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Postita tilaus jo tänään

Vastaanottaja maksaa postimaksun

Com 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 0600-9-2001
FAX 0600-9-2003
5.30/min+ppm.

Vastauslähetys
90100/537

PE9408



Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.

Tilaa Com 2001 Oy:n Gamer-pelilehti, vain 68 penniä päivässä!!! Saat maahantuojan parhaat edut, asiantuntijoiden peliarvostelut, runsaasti tietoa tulevista peleistä ym...









Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin. Tuotenimet ovat valmistajien rekisteröimiä tuote- ja tavaramerkkejä.

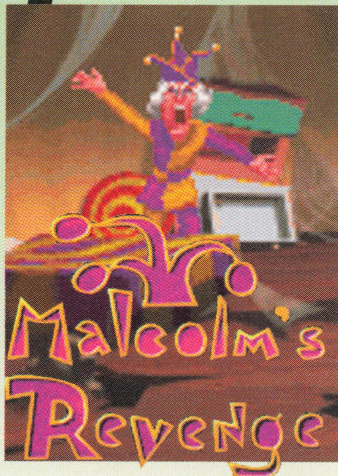
Narrin paluu

●● Seikkailuköyhää talven alkua saapuu piristämään Westwoodin Malcolm's Revenge, kolmas osa fantasiamaa Kyrandian tarinasta. Pääosassa on välillä patsaan rooliakin kokeillut hovinarri Malcolm, ja tarjolla on huumorilla höystettyä, hiiriohjattua seikkailua.



Kyrandia 3: Malcolm's Revenge

Westwood Studios/Virgin
PC CD-ROM
Minimi: 386/25 MHz, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, SVGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro, Pro 2, 16, AWE-32), GUS (Max), Gold Sound Standard, PAS 16, Microsoft Sound System, Audiotrix Pro
Kiintolevy: 11 Mt
Muuta: mahdollista ajaa Windowsin kautta
Testattu: 486/33 4 MT, CD-ROM 360 kt/s, SB 16 ASP





Pegasuksen lento on ainoita upeita lähianimaatioita.

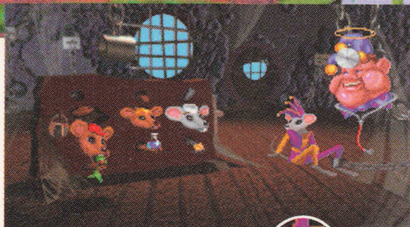




Nykyinen kaupungin keskusta.



"Kuka olikaan ilkeä hovinarri, joka murhasi kuningas Williamin?" kyselee kalaopettaja oppilailtaan.



Voi Malcolmia! Hiireksi muuttui kurja ja vangiksi joutui hurja.

Niille, jotka eivät Kyrandia-sarjaa tunne, pieni tiivistelmä: Malcolm oli aikoinaan Kyrandian kuningas Williamin hovinarri, jota kuninkaan kuoleman jälkeen hallitsijaksi noussut paha Kallak syytti kuninkaan ja kuningattaren murhista. Vankilassa viruessaan Malcolm alkoi hautoa kostoa koko Kyrandialle.

Ykkösosassa tuleva kuningas Brandon jähmetti pahaksi muuttuneen Malcolmin kiveksi. Kakkososassa eli Hand of Fatessa seikkailtiin alkemisti Zanthiana eikä Malcolmia näkynyt lainkaan, mutta nyt Malcolm herää jälleen ja panee Kyrandian järjestykseen.

Osa osalta

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge jakautuu Hand Of Faten tapaan eri osioihin omine ongelmineen ja tavaroineen. Seikkailu ei tällä kertaa ole täysin lineaarinen, eli kaikkia ongelmia ei tarvitse ratkaista tietyssä järjestyksessä, jotta pääsisi eteenpäin. Esimerkiksi ensimmäisen osion voi ratkaista monella eri tavalla, eikä läheskään kaikkeen tarvitse kiinnittää huomiota. Ja viimeiseen osioonkin on kaksi eri lopetusta, riippuen siitä, haluaako pelaaja Malcolmin olevan hyvä vai paha.

Malcolm's Revenge ei myöskään ole pelkkää esineitten manipulointia, vaan osa ongelmien ratkaisuista perustuu Malcolmin mielialaan. Tätä säädellään mittarista, jonka voi vaihtaa kiltistä normaalin kautta valehtelevaan. Mittarilla on ratkaiseva merkitys monessa ongelmassa, ja lopussa se sitäpaitsi hajoaa ja pelaaja joutuu valitsemaan joko hyvän tai pahan moodin. Ilkeänä hän pärjäilee paremmin Kyrandian miehittäneiden merirosvojen kanssa, mutta kilttinä ongelmat ovat hieman helpompia.

Malcolm voi myös kuolla, mutta Westwoodin tapaan kiltisti: hän saa aina toisen mahdollisuuden tai sitten henkivakuutus pelastaa hänet. Sitä paitsi Malcolm kuolee omaa typeryyttään: kuka käskee kiusaamaan tappajaoravaa?

Kyrandia, here I come!

Seikkailu alkaa Malcolmin herätessä henkiin Kyrandiassa. Kotikylä on kuitenkin muuttunut: lelutehdas on suljettu, palatsin ovi on tiukasti lukossa, Malcolmin oma asunto on täynnä pölyä ja lattian alla asuu ties mitä ötököitä.

Vanhana vallankaappaajana Malcolm ei suinkaan ole toivottu vieras Kyrandiassa: kuningas Brandon käskee hänen poistua välittömästi tai muuten on edessä matka tyrmään lautasliinakonetta käyttämään. Tyrmästä on monta eri tapaa päästä pois, eikä sinne sitä paitsi ole pakko itseään tunkea.

Laivalla matka jatkuu viidakkoon, joka taas on se pakollinen, ärsyttävä sokkelo-osio, jottei kartoittamisen jalo taito pääse unohtumaan. Tarkoitus on löytää luita, jotka annetaan koiravartijalle. Niitä piilottaessaan tämä kaivaa esiin jalokiviä, jotka ovat avain seuraavaan osioon, Maailmojen loppuun.

Maailmojen loppu on suuri vesiputous, joka pitää päästä laskeutumaan. Malcolm saa matkaansa kolme kolikkoa, joilla kannattaa ostaa henkivakuutus (takaa kuolemattomuuden) ja seuraavaan tasoon pääsyn mahdollistavia apuvälineitä.

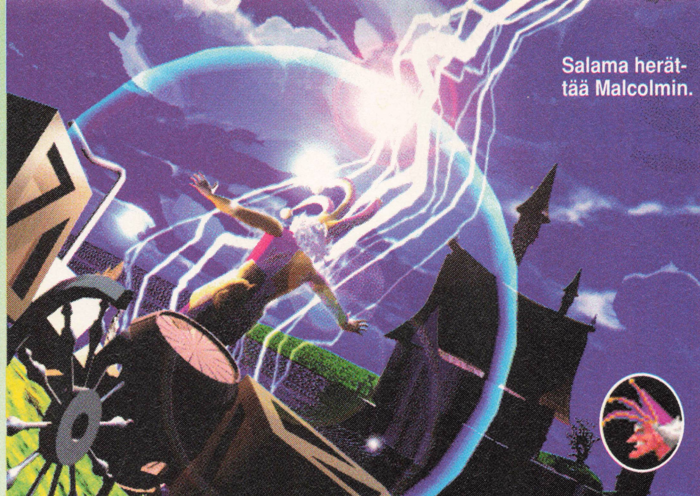
Yrityksen ja erehdyksen kautta Malcolm lopulta pääsee vesiputouksen alas ja päätyy Limboon, kalojen hallitsemaan maailmaan. Nyt Westwoodin pojilla heittää jo pahasti, sillä paikan kiusa on vähän väliä ristinollamatsia haluava kalakuningatar. Tämän kokemuksen jälkeen et enää halua nähdäkään ristinollaa...

Limbo on muutenkin osuus, joka todella on limbo ja pudottaa Kyrandia 3:n pisteitä rankas-



ti. Ristinollamatsien lisäksi ohjelmassa on työlästä rahankeräystä, ja muutenkin ongelmat eivät ole niinkään kiinni älykkyydestä vaan siitä, että jaksaa kulkea edestakaisin. Limbo-osuus on Westwoodin perisynteihin kuuluvaa pelin pitkittämistä, mistä ovat hyvänä esimerkkinä Hand of Faten Hanoin tornit -osuus ja Lands of Loren loputtoman pitkät tylsät luolastot, joissa ei tapahdu mitään ja joista ei löydy mitään.

Mikäli pinna kestää, Limbosta jatketaan takaisin Kyrandiaan, jonka merirosvot ovat valloittaneet Malcolmin poissaollessa ja muuttaneet koko kansan hiiriksi. Nyt koko Kyrandian kohtalo on Malcolmin käsissä.


Salama herättää Malcolmin.

Kyllä pojat piirtää osaavat

Kyrandia 3 on tehty kokonaisuudessaan 3D-Studiolla eli se käyttää renderöityä grafiikkaa. Renderöityä tai ei, grafiikan Westwood totisesti osaa tehdä. Malcolm ja muut hahmot ovat tuplasti isompia kuin aikaisemmin, maisemat ovat jälleen kerran upeita, ja väritkään eivät ole niin räikeitä kuin Hand of Fatessa.

Myös animaatio on toteutettu hyvin, joskin upeita lähianimaatioita ei Kyrandia kolmessa Pegasus-kohtausta lukuunottamatta kuitenkaan ole. Itse jäin kaipaamaan esimerkiksi lähikuvaa Malcolmista, kun hän lentää tykin suusta, tai huikeaa lähianimaatiota vesiliukumäestä.

Tavallaan Kyrandia 3 on nykyaikaista grafiikkaa lukuunottamatta kuitenkin vanhanaikainen. Ruutu ei vieri mihinkään suuntaan, siitä yksinkertaisesti kävellään ulos seuraavaan kuvaan.

Ja rokki soi

Westwoodin rytmiryhmä eli kaverukset Mudra, Klepacki ja Okahara ovat taas pistäneet parastaan musiikissa, joka vaihtuu tapahtuminen ja paikan mukaan. Ääniefektit ovat osittain todella hauskat, mutta eivät mitenkään järisyttävät. Koska kyseessä on vain ja ainoastaan CD-ROM-peli, hahmot tietysti puhuvat. Näyttelijät ovatkin tehneet varsin hyvää työtä, esimerkiksi kalakuningatar puhuu suorastaan herkullisen karhealla äänellä.

Westwoodilla on taas ollut muutamia varsin loistaviakin ideoita: mukana on studioyleisö, joka nauraa ja taputtaa Malcolmin tyhmille vitseille, aina megahohotuksesta vaivaantuneeseen naurahteluun. Huumoripuolella jaksavat huvittaa myös Malcomit kuittaamat järjettömät pisteet eri suorituksista: hilpeä hovinarrimme palkitaan muun muassa Tarzan- ja Maija Poppas -pisteillä.

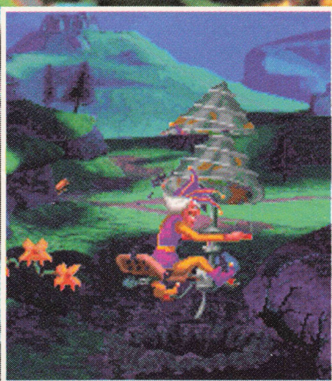
Kyrandia 3 on edellisten osien tapaan sulavan hiiriohjattava: napautus vain ja kaikki hoituu, niin puhumiset, kävelemiset kuin esineiden manipuloinnitkin. Inventaario on tällä kertaa piilotettu ruudun alareunaan, josta se liukuu esiin hiiren avulla ja on jopa tarpeeksi iso.

Malcolmin kävelynopeuden voi säätää, tekstityksen voi valita joko päälle tai pois englanniksi, saksaksi ja ranskaksi (puhe on aina englantia), tekstin saa häviämään napautuksella ja jopa puheäänen voi määritellä heliumiksi eli "Tiku ja Taku" -ääniksi. Myös studioyleisöä voi joko kuunnella tai olla kuuntelematta.

Neljän megan koneessani sekä ääni että animaatio välillä nykivät ja paukkuivat, mutta arvostelu onkin tehty Westwoodin lähettämästä beta-versiosta, jota ei ole vielä optimoitu. Toivottavasti peliä itseään viritetään vähän muutenkin.

Ei kunnon seikkailupeliä haluavan kannata Kyrandia 3:sta paeta, sillä yleensä ottaen Malcom's Revenge on sekä hauska että haastava seikkailupeli. Ehkäpä annoin Kyrandia kolmosesta liiankin negatiivisen kuvan, mutta kun olen hiukan pettynyt siihen. Odotin, että entisten osien helmasynneistä olisi päästy eroon ja parannettu hyviä puolia, mutta jotenkin tuntuu kuin Kyrandia-tiimillä eli Rick Gushilla ja Michaeleilla Legg ja Grayford tuppaisivat paukut loppumaan. Olisikohan jo aika jättää Kyrandia nukkumaan Ruususen unta?

Tuija Linden




Kaupungintalon patsas herää henkiin.


Valinta on vaikea: ollako hyvä vai paha? Malcolmin luonteesta taistelevat Gunther ja Stewart.


Limbon kalakuningatar vie Kyrandia 3:n pisteet.

Viidakko-osuus on harhailua ja kartoittamista.

Toteutus
Renderöityä grfaiikkaa, makoisia ääniefektejä ja hyvää musiikkia ja paikoitellen todella hauska juoni.

Kynnys
Luonteva käyttäjäliityntä saa unohtamaan koko käyttäjäliitynnän.

Yhteenveto
Lievä pettymys Westwoodilta. Kaunis, kaunis mutta onko aika mennyt uuden tekniikan opetteluun? Kaksi "pitkitettyä" jaksoa samassa pelissä on tekijätiimin ennätys.

Seikkailu



The Official Coca-Cola® Charts

Äänestäkää jälleen Top kymppiä! Tammikuun lehdessä on liikkeistä kerätty lista joulun myydyimmistä peleistä ja teidän tehtävänne on arvata tuo lista. Eli postikortille lista, mitä pelejä arvelette myytävän jouluna eniten.

Postikortti postimerkillä varustettuna postiin viimeistään **27.12.1994** osoitteella
Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Palkintoina edelleen Cokis-paitoja (10 kpl), mutta tällä kertaa myös jokin peli (PC/Amiga) toimituksen arkistoista sille, joka osuu listallaan lähimmäksi liikkeistä kerättyä listaa. Nyt arvailemaan!

Samalla kortilla voitte myös äänestää, **suosikkipeliarvostelijanne** Pelit-lehdessä. Ja tietysti perustelut mukaan, ei riitä, että sanotte: "hän kirjoittaa hyvin".

Coca-Cola®

Joulupukki Rakas, tuo minulle





Theme Park
koska siinä on hieno vuoristorata.
Veera, Helsinki

Day of the Dentacle
koska haluaisin sellaisen pelin, jota tarvitsee hieman miettiäkin.
Liina-Leena, Lohja

System Shock
ja nimenomaan korppuversio, sillä olen aina ollut hullu räiskimään ja arvostelu siitä oli hyvä. Lamajouluna ei ole varaa osta pelejä, sillä opintotuki on pieni ja lapsilisää ei tuu...
Anssi, Jalasjärvi

Doom
koska se on korkean asteen matemaatiikkaa: Doom + joululoma = Autuus.
Kimmo, Vantaa

NHL Hockey
koska itseasiassa en tiedä syytä valintaani.
Jussi, Kankaanpää

Mechwarrior II
Kiltti pukki, anna mulle, jos peli ehtii. Ehä mä tiiä pelist mittää, mut mech rules!
Janne, Uusikaupunki

Nascar Racing CD
jotta olisi jotain tekemistä.
Jarno, Hirvas

Wing Commander 3
koska mä haluan katsoa leffaa!
Teemu, Vantaa

Elvira (Amiga)
koska on kivaa niittailla onnettomia vartijoita ja keitellä kellarissa joulupontikkaa.
Sami, Lahti

Sensible Soccer
koska jalkapallo on pelien kuningas.
Jarkko, Viljolahti

Cannon Fodder 2
koska Cannon Fodder on läpäisty lähes kokonaan, mutta tykki vaatii lisää ruokaa.
Tuomo, Parainen

Doom II
koska haluan täten julistaa joulurauhan. Kuole Santa Mancubus!
Tero, Joensuu

Monkey Island 2
Maailmanloppu? Ja jo huomenna? No way, mulla on vielä peli kesken!
Minna, Uimaharju

Lemmings III
koska pidän kovasti Lemmings-peleistä, sillä on hauskaa, kun pääsee kentän läpi.
Kimmo, Oulu

UFO
Ufoja, onko niitä? No on niitä, vaan ei oo kauan.
John Cocis, Salo

Doom 2 CD
koska haluan katsoa, miltä se näyttää CD:nä.
Markus, Ylitornio



Kaikkien aikojen PARAS PELI

1. Doom II (ylivoimainen voittaja!)
2. Civilization
3. Monkey Island 2
4. UFO: Enemy Unknown
5. System Shock
6. Sam & Max Hit the Road
7. TIE Fighter
8. Dungeon Master
9. Battle Isle II
10. Tasoissa olivat:
Formula One Grand Prix
Lands of Lore
Red Storm Rising
NHL Hockey
Star Control



Coca-Cola -VOITTAJAT

Pelit-lehdessä 7/94 lupasimme jälleen upeita Cokis-paitoja palkinnoiksi. Viisi ensimmäistä, joiden kirje saapui toimituksen käsiin ovat
Tony Laakso, Vantaa
Sami Soininen, Lahti
Anssi Uimonen, Jalasjärvi
Petri Salmi, Ullava ja
Heikki Vanhamäki, Savonkylä
ja he kaikki saavat Cokis-paidan.

Arvoimme vielä kaikkien meitä postilla muistaneiden kesken samanlaiset 5 Cokis-paitaa ja ne on postitettu seuraaville:
Tommi Karra, Ylöjärvi
Kimmo Akkanen, Vantaa
Jukka Kalenius, Parainen
Jarno Siivola, Hirvas ja
Teemu Heinonen, Vantaa

Onnea kaikille Cocis-voittajille!

Coca-Cola Coca

ESI MULGASU

Pukinkontin takuuvarmat

THE LION KING

Lion King
Disney Software/Virgin
PC, A1200
Testattu: PC-ennakkoversio, kaikki tasot, ei ääniefektejä

Aladdin
Disney Software/Virgin
PC, A1200
Testattu: PC- ja A1200-demoversiot (vankila ja kaupunki)

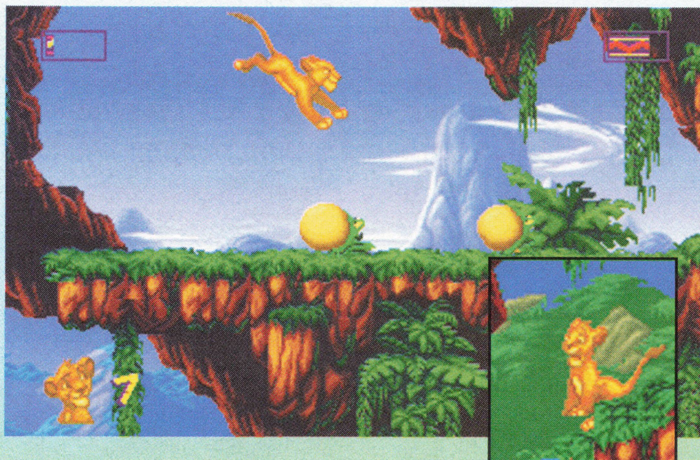
Konsolipuolella Disney-hahmojen ympärille tehdyt tasohyppelyt ovat olleet jo vuosia myydyimpiä ja pidetyimpiä pelejä. Niitä ovat pelanneet innolla kaikki viisivuotiaasta vaariin ja mummoon. Erinomainen grafiikka, pirteä musiikki, helppo ja sujuva pelattavuus ovat olleet Disney-tasohyppelyjen tunnusmerkit. Suurista pelitaloista Disney-pelejä julkaisevat tällä hetkellä Capcom, Sony ja Virgin. Lisäksi Segalta on ilmestynyt omat Aku- ja Mikki-hyppelynsä. Capcomin sinänsä mainioita viritelmiä on turha odottaa tietokoneille, firma on niin lujasti omistautunut konsoleille. Sonyn MickeyMania Psygnosis-linkkeineen voisi sen sijaan ilmestyä joskus Amigalle tai PC:lle. Hyvää tietokoneversiota aiheesta on kuitenkin saanut odottaa.

Viime kesänä Virgin ehti yllättää Mowglin seikkailuihin (Viidakkokirja) perustuvalla tasohyppelyllä (Megadrive), joka sekin lunasti odotukset. Uusi Disney-piirretty oli kuitenkin jo leikkauspöydällä. Niinpä Virgin palkkasi Westwoodin väsäämään uutta tasohyppelyä Lion Kingin teemaan. Tällä kertaa käännöstyö tietokoneille aloitettiin heti SNES-version muotoutuessa, ja kerrankin tietokonekäännös ilmestyy yhtä aikaa alkuperäisversion kanssa. Liekö joulun lähestymisellä osuutta asiaan?





●● Periaatteessa me arvostelemme vain valmiita pelejä, mutta joskus periaatteistakin pitää tinkiä. Jos Aladdinin videoversio rikkoo videomyynnin ennätyksiä, ja Lion Kingin elokuvaversio kerännee jonoja, niin peliversiot näistä kahdesta löytyvät varmaan lukemattomista joulupukin lahjapusseista. Pisteisiin palataan kuitenkin vasta lopullisten versioiden ilmestyttyä, eli seuraavassa Pelit-lehdessä.

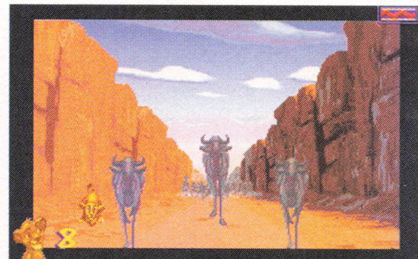




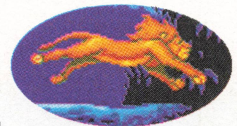
Simban matka vie kirahvien päiden kautta.



Elefanttien hautausmaa.



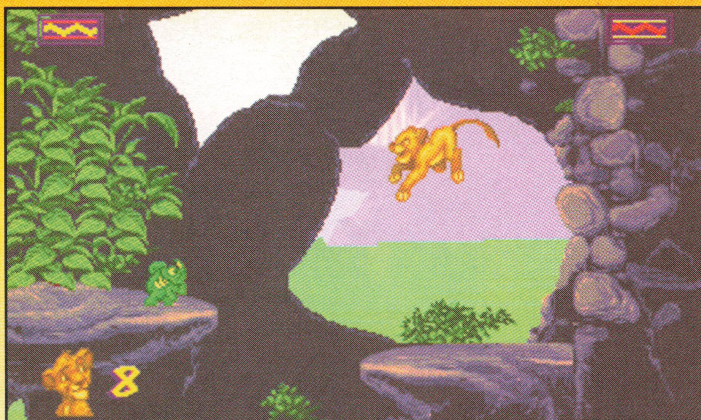
Pakoon!



The Lion King

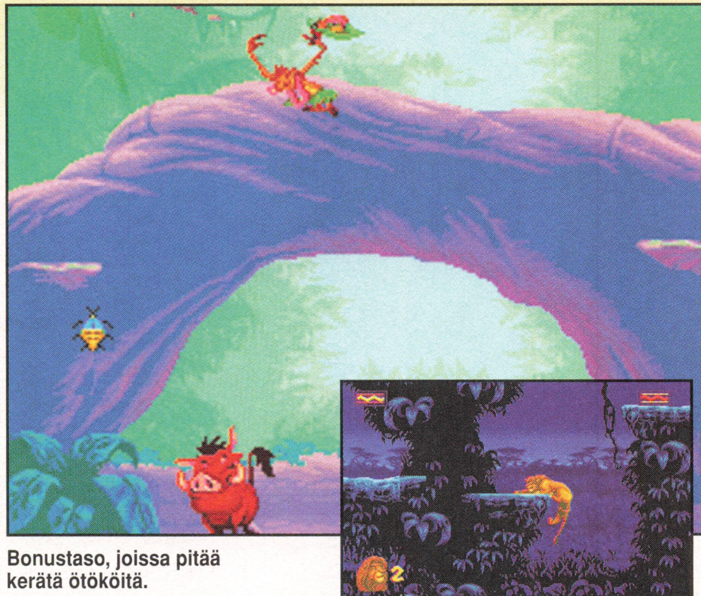
The Lion King on taatusti tämän joulun hittejä jo pelkästään sen takia, että Disney-peli on aina helppo ostaa pukinkonttiin. Elokuva on ensi-illassa koko maassa joulukuun 16. päivänä, eli Leijonakuningas-krääsää on kaupat täynnä heti joulukuun alusta.

Lion King ei pelinä noudata aivan tarkasti elokuvan juonta, mutta tuttuja yksityiskohtia löytyy riittävästi. Peli jakaantuu kymmeneen osaan, joista kuudessa ensimmäisessä ohjataan pikku-Simbaa ja lopuissa aikuista leijonaa.

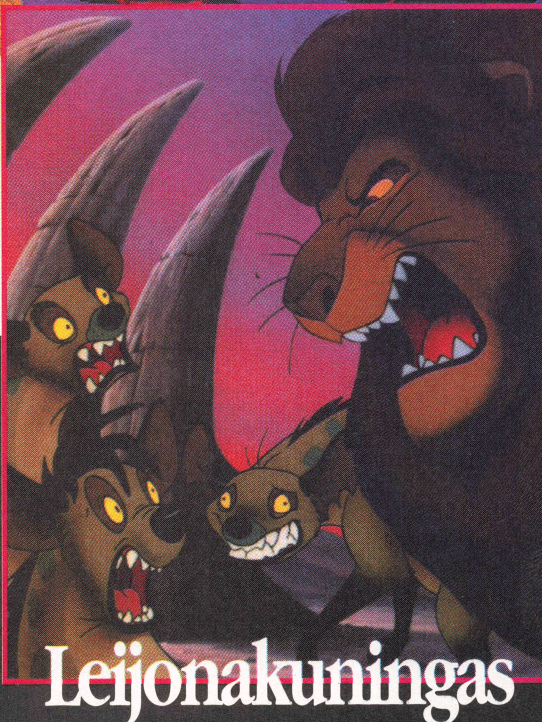


Simban animointi on suoraan Disneyltä, ja se näkyy.





Bonustaso, joissa pitää kerätä ötököitä.





Pikku-Simba pärjäilee vihollisiaan vastaan hyppäämällä niiden päälle tai karjumalla (miauu), isolla Simballa on valttina myös tassun raju läimäytys.

Lion Kingin animaatiosta vastaa itse Disney, eli pelissä käytetään suoraan elokuvan animaatioruutuja. Taustat ja pelin koodi on Westwoodin käsialaa. PC-version on tehnyt East Point, eli peli on syntynyt varsin monen yrityksen yhteistyönä.



Lion King on perinteinen, erittäin Disney-henkinen tasohyppely. Päähahmon animaatio on suloista, mutta ei yllä ihan Aladdinin tasolle. Lisäksi muutamat yksityiskohdat ovat pelillisesti hiomattomia, muun muassa äkkikuolemat vaivaavat PC-enakkoversiota. Tasohyppelyturtumista ehkäisevää vaihtelua on onneksi kiitettävästi ja yllättäviä "juonenkäänteitä" riittävästi.

JTurunen

Leijonakuningas

Disneyn etnoelokuvien sarja on saavuttanut Afrikan. (Ennen Leijonakuningastahan vierailtiin eksoottisessa idässä Aladdinin kotinurkilla ja seuraavassa mennään intiaanien asuinsijoille suureen ja ah niin villiin länteen.)

Afrikka on mantereena suuri ja mahtava ja se näkyy myös Leijonakuningas-elokuvassa. Kuvallisella puolella kulissit ovat upeat, savannia ja autiomaata riittää. Myös äänimaisema on jylhä, rummut kumisevat Elton Johnin siirappiviihteen taustalla. Ja juonikin on suurista suurin: hyvän ikuinen taistelu arkkivihollistaan pahaa vastaan.

Hyvää elokuvassa edustaa leijonanpentu Simba, joka on Disneymäisittäin niin ihana, niin ihana. Pahana häärii Simban ilkeä setä Scar (Nimeä ei ole suomennettu, kumma kyllä, vaikka Arpi olisi sopinut kyseiselle jellonalle kuin nyrkki päähän.). Scarin hahmo on tehty englantilaisen näyttelijän Jeremy Ironsin mittojen mukaan ja sen huomaa leijonailkiön ulkonäöstäkin. Ilmetty Irons. Valitettavasti suomalainen Scar, Jukka-Pekka Palo, on astetta vaisumpi.

Mieliinpainuvimpia sivuosahahmoja elokuvassa ovat hullu hyeena, joka ei elokuvassa muuta tee kuin nauraa rätkättää, ja pahkasika Pumba ja mungo Timon, jotka ottavat Simban kasvatikseen ja opettavat tämän elävän ravinnon ja kasvisten ystäväksi.

Kaikki on siis kohdallaan ja Leijonakuningas on Disneyn paras tähän mennessä, vai? Valitettavasti näin ei ole paristakin syystä. Ensiksikin juoni on liian yksinkertainen. Suuressa mittakaavassa mikään ei yllätä, kaikki on vanhan kertausta ja ennalta arvattavissa. Toiseksi elokuva on lyhyt. Kaiken muun elokuvallisen suuruuden rinnalla hieman yli tunnin kesto kummastuttaa elokuvista ulostauduttaessa. Enemmän pirteitä sivujuonia ja pikku-Simban toilailuja, ja tulos olisi ollut monipuolisempi ja kenties onnistuneempi.

Wallu

Disney's Aladdin

Lampun henki

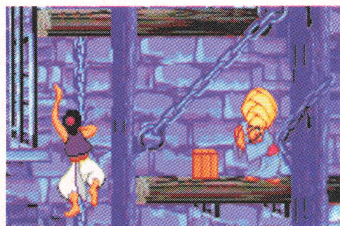
Virgin on jo aiemmin ehtinyt kääntää kaksi Dave Perryn Megadrive-originaalia tietokoneille: Global Gladiatorsin ja Cool Spotin. Miehen mestariluomus ennen yksityisyrittäjäksi siirtymistä oli kuitenkin yhdessä Disney-animaattorien kanssa väsätty Aladdin. Se aiheutti ilmestyessään Megadrivelle vuosi sitten uskomattoman kohun, sillä kyseessä oli ylivoimaisesti näyttävin Disney-tasohyppely kautta aikojen.

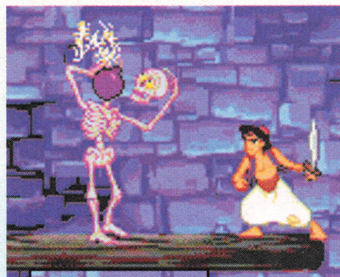
Aladdin yllätti loisteliaalla animaatiolla. Vastaavaa ei ollut ennen nähty: tuntui kuin todella olisi päässyt pelaamaan piirrettyä elokuvaa. Vaikka peli itse olikin perinteinen tasohyppely ilman tallennusmahdollisuuksia tai muita sellaisia hienouksia, riittävä vaihtelu ja nautittava ohjaintuntuma innostivat yrittämään eteenpäin. Peliä oli lysti pelata.

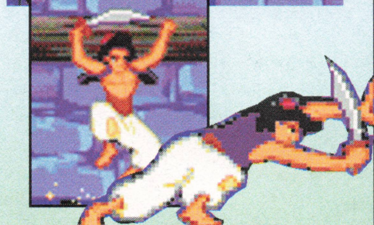


Yläkulman naurava Henki kertoo, että hyvin menee. Mitä vähemmän elämää on jäljellä, sitä surkeamman näköiseksi Henki muuttuu.

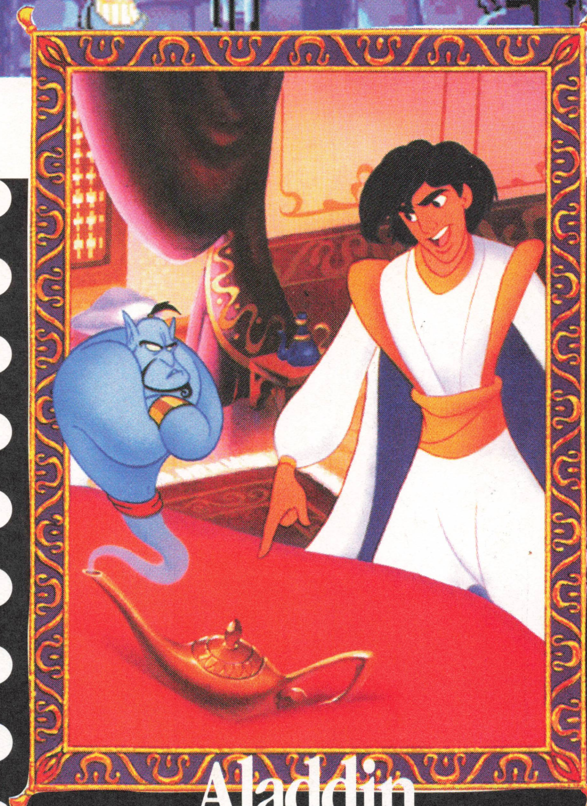
Kun ei ole muuta tekemistä, voi vaikka heitellä omenoita.











© Disney

Aladdin

Aladdin-elokuvassa yksi on ylitse muiden: Lampun henki. Leffan alkupuoli on näyttävää jälkeä niin piirroksiltaan kuin animoinniltaankin ja tarina kulkee sujuvasti kuten Disneyltä sopii odottaakin. Mutta kun Henki vihdoin astuu kehään, nousee koko pätkä aivan uusiin ulottuvuuksiin. Seuraa sellainen kuvallinen, äänellinen ja koominen ilotulitus, että siitä ei vähällä toivu.

Henki on samanaikaisesti sekä hauska että tyhmä, itsekäs mutta ystävällinen, typerä, innokas ja ylivertainen... kaiken kaikkiaan monisärmäisyydessään ylivoimaisin Disneyn piirroshahmojen joukossa. (Aku Ankka on hyvä kakkonen.) Suomenkielisessä versiossa Vesa-Matti Loiri on Henkenä elämänsä vedossa. En osannut Loiria kuunnellessani kaivata edes maailmantähti Robin Williamsia, joka henkeilee jenkkiversiossa. Ja se on paljon se.

Kaiken kaikkiaan Aladdin on Disney-animaation uuden tulemisen huippu.

Wallu

Samanaikaisesti Lion Kingin kanssa myös Aladdin julkaistaan vihdoin PC:lle ja Amiga 1200:lle. Aladdin tuntuu edelleen tuoreelta huolimatta vuoden takaisesta ensikohtaamisesta. Sama kymmeniä kertoja kahlattu ensimmäinen tasokaan ei pitkästytä: aika kuluu leppoisasti Aladdinia hyppyytellessä. Taustat ovat upeat ja animaatio yhtä näyttävää kuin ennenkin. Ohjaintuntuma on mainio. Ainoa kauneusvirhe on hieman nihkeähkö vieritys – A1200 -version olisi luullut pysyvän kevyesti Megadriven vauhdissa.

Juoni etenee prikulleen elokuvan mukaan, sulttaanin vankityrmiin käydään tutustumassa, samoin Aladdinin kotikaupungin katuihin puhumattakaan näyttävästä aarreluolasta. Välillä lennetään taikamatolla ja pelataan hilpeitä bonuspelejä Abu-apinan kanssa. Geniekin on mukana menossa.

Disney-tasohyppelyt eivät laajenna tajuntaa eivätkä ne vie lajityyppiään eteenpäin animaatiota lukuunottamatta. Silti ne saavat niin pelaajan kuin arvostelijan hyvälle tuulelle. Parempia joulumielen tuojia kuin Lion King tai Aladdin voi tuskin pukinkonttiin kuvitella.

JTurunen

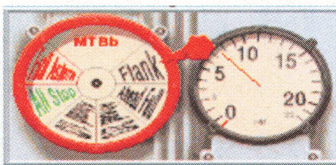
Aces of the Deep

Dynamix/Sierra

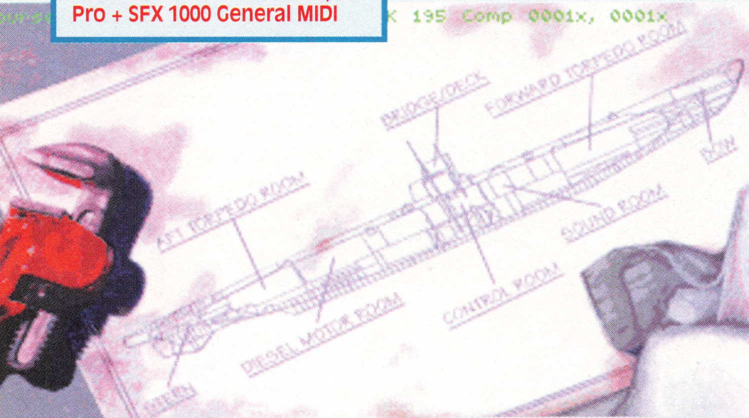
PC
Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM, MS-DOS 5 tai uudempi
Äänituki: Sound Blaster (16, AWE-32), PAS, AdLib Gold, ESS, Microsoft SS, Sierra, Sound Master 2, Sound Source, Soundscape, Speech Thing, Wave Yammer, Yamaha, Roland MT-32/ RAP-10/MPU-401
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 11 Mt

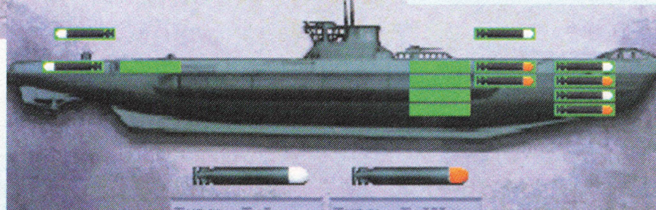
Testattu: 486DX2/66/16 Mt, SB Pro + SFX 1000 General MIDI

Pintaa syvemmällä



U-veneen toiminnot ovat täysin hiiriohjattuja.





Laiva on lastattu torpedoilla.



Sukellusveneet ovat epäreiluja: niitä ei näe, niitä on vaikea kuulla ja useimmiten ne hyökkäävät puolustuskyvyttömien kimppuun. Mutta eipä elämä ahtaassa, haisevassa teräspurkissa ja kauhukuvat syvyyksissä kuolemisesta nekään olleet herkkua. Dynamixin Aces of the Deep tarjoaa mahdollisuuden nähdä Atlantin sukellusvenesota vuosina 1939–45 saksalaisen periskoopin läpi.

Saksalaiset johtivat muun sotatekniikan lisäksi myös sukellusveneiden ja niiden taktiikoiden kehittelyä. Miestensä palvoma amiraali Karl Dönitz oli päättänyt nujertaa britit aseenaan susilaumat eli laumana saalistavat sukellusveneparvet. Hyvän alun jälkeen merten sudet saivat kylmää kyytiä ja sodan lopulla sukellusvenemiesten menetykset olivat suhteessa suurempia kuin minkään muun aselajin.

Sudet saalistavat

Sukellusvenesimulaatio Aces of the Deep sisältää seitsemän saksalaista U-venettä, joiden kykyjä voi punnita historiallisissa tehtävissä, itse määritellyissä yksittäisissä tehtävissä tai suurena kampanjana.

Kampanja on onneksi muutakin kuin sarjaksi kasattu nippu tehtäviä. Valittavasta aloittamisvuodesta riippuvat sekä oma että vastustajan teknologia, ja sodan edetessä liittoutuneiden määrällinen ja tekninen ylivoima kasvaa. Kun alussa pienet ja alkeelliset sukellusveneet upottavat heikosti suojattuja kauppalaivoja, lopussa tutkat, edistyneet kaikuluotaimet ja saattuetaktiikat lyhentävät niin ikään edistyneitten sukellusveneiden elinkaarta.

Ajan raju vaikutus taistelutoimintaan onkin kampanjan parasta antia: strategia, joka eilen vielä toimi, voi huomenna olla itsemurha.

Ainoa asia, jota todella pelkäsin sodan aikana, olivat saksalaiset sukellusveneet.
–Sir Winston Churchill.

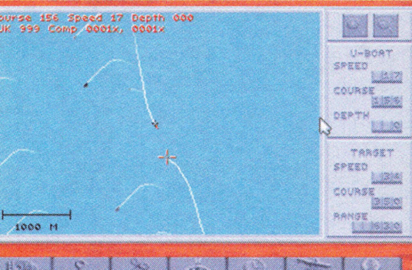
Das Boot is made for diving

Aces of the Deepin kampanja on sarja partiointitehtäviä Atlantille. Kipparille määrätään partiointiruutu, ja myös päämaja voi ilmoittaa radiolla mahdolliset vihollisen saattueet, jotka on tarkoitus upottaa.

Kun kontakti viholliseen on saatu ja todetaan, että kohde on riittävän merkittävä, voi päämajaan tehdä ilmoituksen ja jäädä joko odottelemaan susilauman kokoontumista tai hyökätä yksin. Kunhan muistaa, että sodan edetessä yksinäisen veneen on yhä vaikeampi saada merkittävää tuhoa aikaan.

Hermoille käyvä väijytys aloitetaan, kun saaliin kokoonpano ja kurssi on arvioitu. Tarkoitus on välttää mahdolliset saattoalukset, sillä päämaalina ovat lihavat kauppalaivat. Saattajien partiointikuvioiden seuraamisessa ja sopivan iskuaukon hakemisessa voi kulua pahimmillaan päiväkausia pelin aikaa. Asiaa ei yhtään helpota se, että päiväsaikaan hyvällä näkyvyydellä sukellusvene saattaa joutua liikkumaan veden alla, jolloin vauhti on usein liian hidas edes saaliin perässä pysyttelemiseen. Yöllä voi onneksi porhaltaa pinnalla suht turvallisesti.

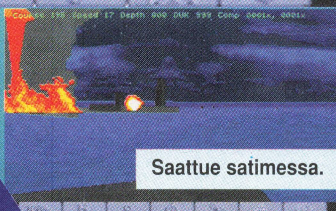
Jahdin huipennus on, kun



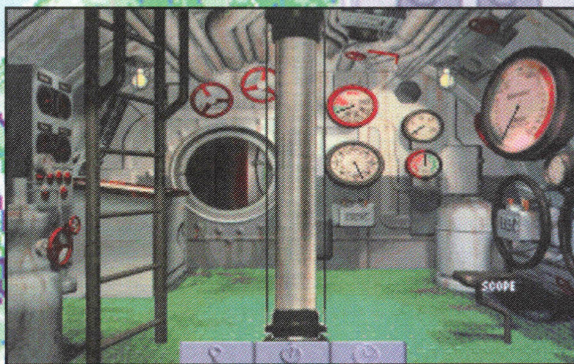
Tällaisesta kartasta oikea kapteeni olisi antanut sielunsa.



Niin hyinen on meren syli.


Saattue satimessa.

ACES of the DEEP


Aces on the Deepin päävalikko: täältä löytyy kaikki.


Yksityiskohdista ei tingitä: lentokoneiden ammukset pirstovat vedenpintaa.


Jälleen yksi kauppalaiva ei palaa kotiin.

suojarenkaan lävitse päästään ampumaetäisyydelle, jolloin kyttäys vaihtuu nopeaan ja päättäväiseen iskuun: torpedoputket kohti lihavimpia laivoja ja nopea pako silmän ja korvan ulottumattomiin, ennen kuin sotalaivat ehtivät tajuta, mikä iski. Roolit kuitenkin saattavat vaihtua ja useimmiten peto muuttuu saalistettavaksi: edessä on pitkä ja pelottava harhauttelu syvyyksissä.

Vain vesi puuttuu

Sukellusvenesota on onnistuttu kaappaamaan Aces of the Deepiin häkellyttävän hyvin, ja etenkin realistisimmilla asetuksilla onnistunut väijytys, isku ja pako vaativat paljon suunnittelua ja havaintoja vihollisen käyttäytymisestä. Käyttöliittymä on autenttisen näköinen, mutta samalla erittäin selkeä. Vähiten totuudenmukaista on torpedojen tähtäys, sillä todellisuudessa kulmat ja etäisyydet laskettiin paperilla. Pelissä tietokone hoitaa asian, kunhan kohde on vain riittävän kauan ollut miehistön seurannassa.

Pieniin mutta tärkeisiin yksityiskohtiin on kiinnitetty runsaasti huomiota. Jokaisella sukellusveneellä on oma yksilöllinen maksimisyvyytensä, jota ei tiedä kuin kokeilemalla. Vauriot vaikuttavat veneen toimintaan monella tavalla, ja usein syvyyspommin osuma aiheuttaa pitkän taistelun pohjaan vajoamista vastaan. Pinta-aluksilla on riittävän monipuolinen tekoäly, joka vielä vaihtelee ajanjakson mukaan, esimerkiksi saattoalukset eivät jää vain kaartelemaan pinnan alle kadonneen sukellusveneen päälle, vaan osaavat hämätä esimerkiksi lopettamalla kaikuluotauksen tai häipymällä välillä kauemmaksi. Oman miehistön voi määrätä olemaan hissukseen, mutta silloin ei mitään töitä tehdä. Itse asiassa veden alla oleva sukellusvene vajoaa, ellei siitä jatkuvasti pumpata sisään vuotavaa vettä ulos.

Lentokoneet ovat pinnalla kulkevalle alukselle jatkuva riesa: vaatimattomammat koneet pystyy ampumaan alas, mutta ne voivat silti raportoida aluksen sijainnin lähimmille sotalaivoille ja jäädä roikkumaan tykin kantaman ulkopuolelle. Sodan edetessä lentokoneetkin tietysti kehittyvät.

Merisairaat kasvot

Graafiset efektit ja äänimaailma viimeistelevät uskottavan pelimaailman. Jouduin hieraisemaan silmiäni kun ensimmäisen kerran nostin periskoopin ylös: mitäs sekavia vääristymiä nämä ovat? Veden valuttua linssin edestä maailma kirkastui ja pääsin ihmettelemään meren elävyyttä. Siirryin jopa kannelle ihaillakseni, kuinka alus keinui pehmeästi aalloilla ja yö muuttui kauniisti aamun sumuksi, jonka seasta erottui tummia siluetteja.

Aaltojen liike on aivan uskomattoman oikeannäköistä. Efektit eivät kuitenkaan ole pelkkää hienostelua, merenkäynti ja sään muutokset vaikuttavat olennaisesti siihen, miten taistellaan.

Vihollisen tonnistoa on valtava määrä kauppalaivoista lentotukialuksiin. Aikaisemmissa laivasimuissa on aina joutunut pettymään siihen, miten laimealta onnistunut upotus näyttää. Aces of the Deepissä laivat saattavat kääntyä kyljelleen, haljeta kahteen osaan, räjähtää tulimereksi tai lipua uljaasti perä edellä syvyyksiin. Upeaa, että periaatteessa tarkan asiallisessa simulaattorissa on muistettu myös silmänruoka.

Vedenalainen piiloleikki perustuu ääniin ja niiden tunnistamiseen. Siinäkin Aces of the Deep onnistuu. Piilosta leikitään pinnalla haravoivien hävittäjien nopeiden potkureiden ja syvyyspommien pahanenteisten loiskahdusten säestyksellä. Pinnan alla voi torpedon osuman tunnistaa räjähdyksestä tai pettyä kuullessaan suutarin vain kolahtavan kylkeen. Välissä saattaa kuulua uponneen hylyn kolina pohjassa tai oman aluksen rungon rutina paineen alla. Kotimatkan ratoksi voi miehistölle soittaa vaikka Tonava Kaunoista, ja hauskana pikkujippona kaikki pelin puheet voi muuttaa saksankielisiksi.

Aces of the Deepin huonoin puoli on se, että sukellusvenesota ei ole kaikkein vauhdikkaimpia taistelulajeja: toiminta on usein pitkää väijymistä ja sopivan tilanteen odottelua, joka huipentuu nopeaan iskuun ja jälleen pitkään piilotteluun ja hämäilyyn. Hidastempoisuus ei välttämättä ole kaikkien mieleen, mutta se ei ole pelin, vaan aiheen vika. Olisin mielelläni nähnyt myös mahdollisuuden kaksinpeliin modeemin tai kaapelin välityksellä, sillä siihen Aces sopisi todella hyvin.

Aces of the Deep käsittelee aiheensa niin perinpohjaisesti kuin voi järkevästi olettaa, ilman, että itse peli hukkuu liikaan tilpehööriin. Pikkutarkan ja monipuolisen yksityiskohtien toteutuksen ja uskottavan ajan mukaan kehittyvän tekoälyn takia Aces of the Deep on jännitystä täynnä oleva paketti merisotaa. Tähän mennessä paras toteutus sukellusvenesodasta.

Kaj Laaksonen

Toteutus
Merimaailma on hyvin uskottavan oloinen. Kaikki toiminnot ovat selkeästi hiirivetoisia. Hyvät äänet eivät ole pelkässä sivuroolissa vaan toiminnallinen osa itse peliä. Pelin ensiversiossa oli muutama harmillinen bugi, jotka on korjattu versioon 1.1.

Kynnys
Mitään käsittämätöntä nippeli- ja mittarihässäkkää pelissä ei ole, joten touhuun pääsee käsiksi helposti. Manuaalissa kerrottuun historiaan tutustuminen kannattaa.

Yhteenveto
Aihe on varmasti monen mielestä tylsä ja hidastempoinen, mutta tarkempi paneutuminen palkitsee kiinnostuneen kärsivällisyyttä vaativalla haasteella, joka on täynnä historiallisia yksityiskohtia.

Sukellusvenesimulaatio



91



Master of Magic

MicroProse
PC
Minimi: 386SX (suositus 33 MHz tai nopeampi), 4 Mt RAM (EMS)
Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro), PAS (16), Roland (MT-32, LAPC-1/CM-32L), General Midi, tukee kahta korttia
Ohjaus: H
Kiintolevy: 25 Mt
Testattu: 486/50, SB-16 & GM

Keskeneräisiä tarinoita

●● Do svidanie David Copperfield! Vapauden patsaan taikoo olemattomiin joka jannu, mutta kun viisi maagia kamppailee kahden maailman hallinnasta saa voittaja olla aikamoinen Master of Magic.

SimTexin Master of Orion teki ensipeliksi aika hattutempun ja astui strategiapelien ykkössarjaan (useamman päivityksen jälkeen). Nyt SimTex yrittää samaa fantasiastrategiapelillä Master of Magic ja puolivälissä päivitysrumbaa ei voi sanoa kuin että hyvältä näyttää.

MOM lainaa raskaasti piirteitä muista peleistä, mutta tekee sen hyvällä maulla. Helposti tunnistettavia jälkiä löytyy esimerkiksi peleistä Warlords II, Civilization ja tietysti SimTexin oma Master of Orion. Se, että MOM näyttää enemmän kuin vähän Civili/Colonizationilta ei ole suinkaan sattumaa: 'Prose antoi ymmärtää, että yhtäläisyydet käyttöliittymässä olisivat suotavia, ja niinpä SimTex ei viitsinyt keksiä pyörää uudestaan.

Pelaajan lisäksi korkeintaan neljä tietokonemaagia taistelee Arcanuksen ja toisessa ulottuvaisuudessa olevan Myrrorin herruudesta. Maali on harvinaisen selvä: vain yksi velho voi olla Magian Mestari. Ykkösmieheksi pääsee joko eliminoimalla vastustajat tai heittämällä ensimmäisenä Spell of Masteryn, joka manaa kaikki muut maagit limboon. Tämän kokoluokan taian loitsiminen kestää kauan, ja jokainen maageista tietää, että prosessi on käynnissä: ystävyyssuhteet unohtuvat ja kaikki käyvät loitsijan kimppuun. No, julistavat sodan ainakin.

Ilmassa on taikaa

Kun taistelu alkaa, pelaaja voi valita joko valmiin velhon tai rakentaa kustomoidun maagin. Magian lajeja on useita eli Elämä, Kuolema, Luonto, Velhous, Kaaos ja kaikille yhteinen yleistaikuus. Magian laji vaikuttaa suoraan siihen, millaisia taikoja maaginplanttu kisassa viskoo: siinä missä Elämän mestari kohentaa ja parantaa, Kuolonmagian käyttäjä pyrkii kontrolloimaan Mustia Voimia. MOMissa on helppo nähdä selviä Magic: The Gathering -lainoja, mihin lienee syynä se, että koko SimTex pelaa sitä innolla.

Vaihtelun varmistamiseksi kunkin lajin loitsut on jaettu harvinaisuuden mukaan yleisestä huippuharvinaisiin, eikä yhdessä pelissä siis voi käyttää kaikkia loitsuja saman lajin sisältä. Loitsuja on kaiken kaikkiaan yli kaksisataa.

Velho voi, magiatasoista tinkimällä, myös valita erikoisominaisuuksia, esimerkiksi arkkimaagin arvonimen, manakanavoijan, viehätysvoiman ja jumalien suosion, kaikki omine etuineen. Näistä varmin tie voittoon on aloitus Myrrorin puolelta.

Avainkysymys alussa siis on: onko parempi keskittyä kunnolla yhteen asiaan vai ollako painokkaasti Kaaosmaagi, luonnon- ja kuolonmagiaa unohtamatta?

Kalliolle, kukkulalle, rakennan minä majani

Siinäpä sitten velho ilmestyy kartalle yhden pienen kylänsä ja parin sotilasyksikön kanssa. Laajentuminen ja taloudellinen kasvu on tietysti homman nimi.

Ensin täytyy saada pikku kylänen tuottamaan asukkaita, rahaa, ruokaa, manaa eli taikavoimaa ja tutkimuspisteitä. Hyvällä tuurilla ympäristöstä löytyy jo Civilizationista tuttuja bonusresursseja, kuten ruokaa, kultaa, mithriliä ja muuta, mikä parantaa alkuasetelmia. Kasvuun vaaditaan kuitenkin raakaa työtä, ja kylään täytyy pykätä setti erilaisia rakennuksia.

Osa rakennuksista antaa taloudellista hyötyä, osa maksaa itsensä takaisin mana- ja tutkimuspisteinä, osa mahdollistaa uudentyyppiset sotilasyksiköt. Asukkaat ovat joko maanviljeli-





Kartalla on näkyvissä teitä, saastutettua luontoa, joukko-osastoja ja kaupunkeja.







Taistelut käydään isometrisessä ympäristössä. Loitsuilla tasataan voimasuhteita.

Kaupungin asukkaat. Eri näköiset veijarit kuvaavat maanviljelijöitä, käsityöläisiä ja kapinallisia.

Kaupungin tuotanto: ruokaa, raaka-aineita, kultaa, manaa ja tutkimusta. Viereisessä ruudussa kaupunkiin mahdollisesti vaikuttavat loitsut.

Kaupungin rakennukset, jotka saa myös purettua, jos tuli vaikka rakennettua telakka sisämaahan.



Päin vastoin kuin Clvissä ja Colossa, pikkumiehiä ei tarvitse asettaa kaupunkia ympäröiviin ruutuihin, vaan niiden mahdolliset bonukset otetaan automaattisesti huomioon.

Kaupunkia puolustavat yksiköt. Yhteen armeijaan mahtuu maksimissaan 9 yksikköä.

Erinomaisen tutun näköinen rakennuslaatikko.

jöitä tai käsityöläisiä, ammatin voi itse valita ja vaihtaa tarpeen mukaan.

Kylässä siis paukkuu vasara ja yksiköt tutkivat ympäristöä. Tuttuun tyyliin maata peittää musta verho, joka paljastaa salansa vasta, kun yksiköt liikkuvat kartalla.

Ympäristöstä löytyy runsas valikoima raunioita ja luolia, jotka saattavat kätkeä loitsuja tai aarteita. Suurinta osaa tietysti asuttaa hirviölauma, joten ihan alussa niitä ei kannata häiritä. Ja osaa ei myöhemminkään.

Maastoon on ripoteltu myös taikanoodeja, joista saa kanavoitua manaa taikurille. Kun noodia vartioivat hirviöt on telottu, taistelu niiden herruudesta on vasta alkanut. Saadaksen noodin manan täytyy maagin loitsia esiin henki, joka sulautuu noodiin ja kanavoi manaa maagille. Ongelma on siinä, ettei vihollismaagin tarvitse kuin toistaa temppu ja noodi vaihtaa omistajaa.

Tuurilla läheltä löytyy myös taikatorneja, joiden kautta pääsee siirtymään Myrroriin, tai neutraaleja, huonosti puolustettuja kyliä, joista saa äkkiä nappulaa.

Maista Janin Hammeria!

Ennemmin tai myöhemmin taistellaan joko kilpailijoiden tai satunnaishirviöiden kanssa. Taistelut käydään omalla isometrisellä areenallaan, jossa pienet animoidut yksiköt ottavat mittaa toisistaan vuoropohjaisesti. Erilaisia yksiköitä on kiljoona, ja niissä todella on eroa.

Sodankäynti MOMissa tuo mieleen Warlords II:n sikäli, että sankareiden tukemat, mielellään monipuoliset armeijat ovat avain menestykseen. Ja ainoastaan sankarit osaavat käyttää taikaesineitä, joilla on muuten varsin mielenkiintoisia nimiä: Shield of Brooke, Jan's Hammer, Kick Axe ja jopa ase nimeltä Idspispopd todistavat, etteivät SimTexin pojat ole vailla huumorintajua.

Taistelujen tulos ei ole mikään itsestään selvyys. Lentävät yksiköt ja pitkän matkan aseet ovat kova sana, samoin taikuus. Jykevinkin overkill-hirviö ei pahemmin hyödytä, jos vastamaagi tiputtaa sen maan syvyyksiin. Tai mitäpä voi maan pinnalle tuomittu sankari lentäviä etiäisiä vastaan? Taisteluista kannattaa huolehtia itse, tietokoneen käsitys taktiikasta ei ole oikein kelvollinen, ja se jopa usein näyttää heittävän hanskat naulaan edes yrittämättä.

Suolaa, suolaa, enemmän suolaa

Rahvaan ahertaessa mökkien kimpussa on velhon syytä keskittyä olennaiseen eli taikuuteen. Hän tutkii uusia loitsuja, yksi kerrallaan, loitsii vanhoja (joka saattaa kestää tosi monta vuoroa), kohentaa loitsimistaitoaan, manavarastoaan ja semmoista.

Velho voi heittää hyvinkin erilaisia taikoja eri tilanteissa: taiat jakautuvat eri ryhmiin käyttötarkoituksen mukaan. Joitain käytetään taistelussa, joitain loitsitaan kaupunkeihin kiusaksi tai hyödyksi, jotkut vaikuttavat kumpaankin pelimaailmaan globaalitasolla.

Kutsutaioilla manataan esiin hirviöitä toisista ulottuvaisuuksista. Koska manatut hirviöt pysyvät kentällä vain niin kauan kuin mana riittää niiden ylläpitoon, ei niitä kannata pihtailla, vaan ne pitää pistää töihin. Hirviökirjo ylettyy kevyestä miekanruoasta aina kammottaviin megahirviöihin.

Yksikkötaioilla pumpataan yksiköille erikoiskykyjä. Magiadopingilla yksiköt voivat kävellä vetten päällä, saada rautaisen ihon, muuttaa muotoaan ja lentää ja tehdä muutakin poikkeavaa. Pikku erikoisuutena taistelun ulkopuolella heitetyt yksikkötaiat vaikuttavat pysyvästi, joskin niiden ylläpito kuluttaa tietysti manaa. Taistelussa heitetyt yksikkötaiat sen sijaan ovat kertakäyttökamaa, ja yksikkö normalisoituu taiston jälkeen.

Täältä hoidetaan diplomaattisuhteet muihin velhoihin, tarkastetaan mitä globaalitaikoja on voimassa, mitä itse tekee ja sopiva taika jopa näyttää, minkä loitsujen kanssa viholliset puuhastelevat.



Globaalitaiat vaikuttavat kummankin maailman alueella. Esimerkiksi ikävä Tuulenherruus aiheuttaa sen, että kaikkien muiden laivat paitsi taikojan itsensä liikkuvat puolella nopeudella, ja Luonnon kosto aiheuttaa maanjäristyksiä sille, joka erehtyy käyttämään Kaaos- tai Kuolemanmagiaa taistelujen ulkopuolella. Globaalitaikoja voi yrittää manata pois, mutta näyttäisi olevan niin, että mitä ikävämpi taika, sen varmemmin se myös pysyy.

Kaupunkitaioilla manataan joko bonuksia omaan kaupunkiin tai kirouksia muiden kaupunkeihin. Ilkeä maagi voi esimerkiksi saastuttaa vihollisekaupungin ympäristöä, manata tulivuoria, maanjäristyksiä ja muuta tylsää arkea piristävää. Omiin kaupunkeihin tietysti manataan siunauksia.

Ja tietysti vihollisen yksikköparkoja kurmotetaan taistelutaioilla: tulipalloilla, salamilla ja eksoottisemmilla suoravahinkomanauksilla.

Erikoisloitsuista kannattaa mainita Spell of Masteryn lisäksi Spell of Return. Kun maagin torni valloitetaan, häntä ei suinkaan listitä, vaan karkotetaan tilapäisesti limboon. Jahka hän saa manattua Paluuloitsun, taas mennään.

Oletko mun kaveri?

Diplomatia oli Master of Orionissa se innovatiivisin puoli, ja Orioniin verrattuna sen merkitys MOMissa on pettymys. Siinä

missä MOOssa diplomatiaa ei ollut varaa hyljeksiä, MOMissa se soittaa toista viulua. MOMissahan vain yksi velho voi lopussa voittaa, joten esimerkiksi liittosuhteilla ei ole niin suurta merkitystä. Diplomatian suurin merkitys on rauhansopimukset, joilla saa ostettua hengähdystaukoja, kun joku maagi yltyy pistämään hösseliksi.

Heikoimpana puolena MOMissa on kaupankäynnin puuttuminen lähes kokonaan. Kaupungit voi pistää tuottamaan kauppatavaroita, mutta niitä ei tarvitse kuljettaa minnekään, vaan rahaa jytisee automaattisesti.

Kuvaa ja ääntä

Master of Magic näyttää lähinnä käytännölliseltä, eniten yritystä on taisteluissa heitettyjen taikojen näppärissä graafisissa efekteissä. Äänipuoli on myös ihan toimiva, tosin runsaampaa efektimäärää olisi saanut käyttää. Käyttöliittymä on erittäin selkeä, ja apua saa, kun painaa hiiren oikeaa nappulaa. Manuaali on kuitenkin syytä lukea.

Ikävänä yllätyksenä MOM ei tue useita pelaajia missään muodossa. Se on todella, todella sääli, sillä peli tihkuu valtavasti potentiaalia Mano-a-mano-peleihin.

Vaikea synnytys

MOM on teoriassa hyvä peli, mutta käytännössä hyvä esimerkki siitä, miten pelejä ei saisi julkaista. Vastoin SimTexin ja MicroProsen tahtoa Spectrum Holobyte pakotti MOMin maailmaan liian aikaisin, ja v.1.0. oli melkein pelikelvoton. Pikapäivitys versioksi 1.01 korjasi jotain, mutta vasta 1.1. on teoriassa pelattava.

Mutta ei siinäkään ole kehumista. Peli kaatuilee turhan usein, neutraalit hirviöt eivät enää liikukaan, mutta pahinta on se, että MOMin tekoälyssä on vakavia puutteita. Pois kyyneleet, sillä tätä lukiessasi SimTex on saanut jo valmiiksi version 1.2. (toivottavasti), joka etukäteen tunnetaan AI-päivityksenä. Paitsi että se tasapainottaa peliä muutenkin, se myös tekee tietokoneesta aivan toisen luokan vastustajan, vannoo muun muassa pelin suunnitteluun osallistunut Computer Gaming Worldin Alan Emrich.

1.1-versiotakin kuitenkin pelaa (vaikeimmalla tasolla) enemmän kuin mielikseen, eikä voitto ole kirkossa kuulutettu. Jos unohtaa bugit ja heikon tekoälyn, MOM on erinomainen fantasiastrategiapeli, täynnä uudelleen pelattavuutta, näppäriä yksityiskohtia ja kaikkea muuta. Ei ehkä Orionin luokkaa, but again, what is?

Seuraavassa lehdessä siis päivitys Master of Magicin arvosanaan, sitä odottaessasi pelaa, kärsi ja päivitä.

Nnirvi

Mistä 1.2?

1.2.-päivitys löytyy tietysti Pelit BBS:stä, hyvin todennäköisesti muistakin purkeista ja Internetin pää-pelipaikoista. Modeemittomat voivat kysyä sitä joko maahantuojilta tai lähettää 'Proselle takuukortin, valmiiksi formatoidun levykkeen ja itselle osoitetun kirjekuoren postimerkkeineen (mitä vähemmän 'Prose joutuu näkemään vaivaa, sen varmemmin luulisi paluupostiakin tulevan).

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus
Silmää miellyttävä. Sujuva käyttöliittymä.

Kynnys
Pelimekaniikan oppii helposti.

Yhteenveto
Bugeja ja heikkoa tekoälyä lukuunottamatta selvää klassikkoainesta. Ja seuraava versio lupaa korjata nuokin viat.

Strategiapeli

87

Ruff 'n' Tumble

Renegade
Kaikki Amigat
Minimi: 1 Mt
Ohjaus: J
Muuta: 2 levykettä, huomioi lisälevyaseman
Testattu: A500

Kuulat hukassa



Brittilehdet kehua retostavat suureen ääneen melkeinpä kaikkia Amiga-pelejä, mutta Suomeen tupsahdettuaan ne paljastuvat usein keskinkertaisiksi huonosti testatuiksi viimeistelemättömiksi vätystelyiksi. Ruff 'n' Tumble on Renegaden kehuttu ja kohuttu tasohyppelyräiskintäspektaakkeli, vaan mitenkä on?

Ruff Rodgers oli vielä eilen kuin kuka tahansa tavallinen koulupoika. Eräänä synkkänä yönä hän näki suosikkipuistossaan oudosti hehkuvan metsikön. Mystisen hohteen syy oli valokeila, joka heijastui maassa olevasta reiästä. Marmorikuulat mukanaan Ruff lähti tutkimaan ilmiötä tarkemmin. Reiän vieressä oli kyltti, jossa luki: "Want To Play?", ja siinä oleva nuoli osoitti syvälle maan uumeniin.

Ruff kaivoi kuulapussistaan ison punaisen marmorikuulan ja heitti sen hehkuvaan koloon. Jostain syvältä kului jyrinää ja korinaa ja – kuinka ollakaan – maa Ruffin ympärillä alkoi täristä. Maanjäristyksen jälkeen Ruff putosi kohti kirkkautta ja tömähti ihmeelliseen puilla sisustettuun luolaan. Siinä hötäkässä marmorikuulat olivat tietysti kadonneet .

Luolan lattialta löytyi sopivasti jämerä pyssy, jonka Ruff kouraisi mukaansa. Pyssyyn oli kiinnitetty lappu, jossa luki: "Olen Kerrassaan Erittäin Paha Tohtori Kohtalo ja olen ilkeämielisesti ottanut haltuuni kallisarvoiset marmorikuulasi, koska tarvitsen niitä keksimäni Pahuuskoneen polttoaineeksi!"

Tohtori oli kuitenkin sen verran leikkimielinen, että antoi Ruffille mahdollisuuden pelastaa nahkansa, kuulansa, prinsessan ja puoli valtakuntaa. Ainoastaan Tinapääarmeija olisi Ruffin etenemisen esteenä. Kuuliensa katoamisesta sydämistyneenä Ruff otti haasteen vastaan.

Kliseet kimpassa

Ruff 'n' Tumble on neljään maailmaan ja 16 tasoon jaettu tasohyppelypyssyttely. Kaikki kliseet ovat mukana: liikkuvat tasot, tikapuut, tarkat hypyt, loppuhirviöt jne. Päästääkseen eteenpäin Ruffin täytyy kerätä joukko erivärisiä kuulia. Muutakin tarvitaan: sadalla kultarahalla saa uuden elämän, samoin Ruffin päällä. Sydämillä saa elinvoimaa, avaimilla avataan ovia, kytkimillä saa aikaan jotain yllättävää. Salaisia hyvin kätkettyjä soppeja on yllin kyllin.

Peribrittiläiseen tapaan tinapäitä ilmestyy tyhjästä lisää, kun yhden saa eliminoitua. Reinkarnaatiopisteet ovat kuitenkin näkösällä ja niiden uudesti synnyttävän voiman ehtyessä niistä sammuu valo! Outoa, mutta huomaavaista.

Pelkkään peruspyssyyn ei tarvitse tyytyä: tarjolla on viisi toinen toistaan järeämpää tykkiä. Näistä liekinheitin on erityisen tyydyttävä tinapäängrillaaja. Valitettavasti kutakin erikoisasetta saa käyttää vain rajoitetun ajan kerrallaan, vaikkakin siellä täällä lojuvilla P-kirjaimilla nautintoa voi pitkittää.

Miksi pitäisi keksiä uutta?

Kuvallisesti Ruff 'n' Tumble on selkeä, siisti, muttei ylimaallisen komea. Musiikki on tunkkaista, joskin peliin sopivaa. Ruffin ohjaaminen on helppoa ja sujuvaa. Yläviistoon ampuminen on aluksi vaikeaa: Ruffin täytyy olla visusti paikallaan, jotta pyssyn saa suunnattua ylös, muutoin Ruff ponkaisee hyppyyn. Toisen ilotikkunapin huomioiminen ja sillä hyppiminen olisi ratkaissut ongelman.

Vaikka Ruff 'n' Tumble ei tarjoa mitään uutta, se silti houkuttelee mukaansa. Osaset ja yksityiskohdat on nivottu hyvin yhteen, pelattavuus on sutjakkaa ja vaikeustaso juuri sopiva. Jatkoyrityksiä ei ole, mutta lisäelämiä kertyy nopeasti. Jokaisella yrityksellä pääsee juuri sopivasti eteenpäin, mikä takaa addiktin.

Kunkin maailman jälkeen Ruff 'n' Tumble jakaa salasanan, mutta sillä pääsee ainoastaan harjoittelemaan seuraavan maailman kenttiä. Niinpä edetäkseen oikeasti joutuu pelin aloittamaan aina alusta. Ärsyttävää, joskin pelin haasteellisuutta lisäävää. Nykyaikaista olisi pelitilanteen tallentaminen joko jokaisen kentän jälkeen tai tasaisin väliajoin sijoitetuissa tallennuspisteissä.

Hyvät Amiga-pelit ovat yhä harvinaisempaa herkkua pelifirmojen keskittyessä konsoleihin ja PC:hen. Ruff 'n' Tumble on paras Amiga-toimintapeli pitkään aikaan. Uudet ideat ovat tervetulleita, mutta vanhoillakin pärjää yllättävän pitkälle. Taito paketoida testatut ja tutut elementit yhteen sujuvaksi kokonaisuudeksi on sekin saavutus. Siinä Renegade on onnistunut.

JTurunen



Toteutus
Sujuva, selkeä, perusasiat kohdallaan.

Kynnys
Ei vaadi ohjevihkosen tähyilyä. Vaikeustaso kohdallaan. Sujuvampi, modernimpi tallennus/salasanasysteemi olisi ollut toivottava.

Yhteenveto
Pitkästä aikaa hyvä Amiga-peli. Kiitos Renegade.

Tasohyppelyammunta



92

Zeppelin: Giants of the Sky

Ikarion/MicroProse
PC, Amiga
Minimi: 286, VGA, hiiri
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Kiintolevy: 7 Mt
Testattu: 386/40, VGA, SB

Operaatio Hindenburg



MicroProse on niittänyt mainetta erilaisilla onnistuneilla simulaatioillaan, joista muun muassa Railroad Tycoon on loistava esimerkki. Prosen uusin tuotos Zeppelin liikkuu pitkälti samoilla linjoilla, eli käsittelyyn on nyt otettu ennen lentokoneiden valtakautta ilmoja hallinneet ilmalaivat.

Zeppelin ei itse asiassa ole Sid Meierin eikä kenenkään muunkaan kuuluisan microproselaisen tuotos, vaan sen suunnittelusta ja toteutuksesta vastaa saksalainen Ikarion. Pelissä on tarkoituksena perustaa ilmayhtiö, joka kerää rahaa ja mainetta.

Rakenna oma zeppeliini.

Tie auki taivasta myöten

Zep-Peli alkaa vuodesta 1901 ja päättyy vuoteen 1940, jolloin Frankfurtissa sijainneet suuret ilmalaivahangaarit tuhottiin. Tuona aikana pitää kerätä kokoon mahdollisimman paljon rahaa, ja saada vielä vikiteltyä rikasta (?) ja kaunista (?) neiti Roseanne Brixtonia, mieluiten aina hääkelloihin asti.

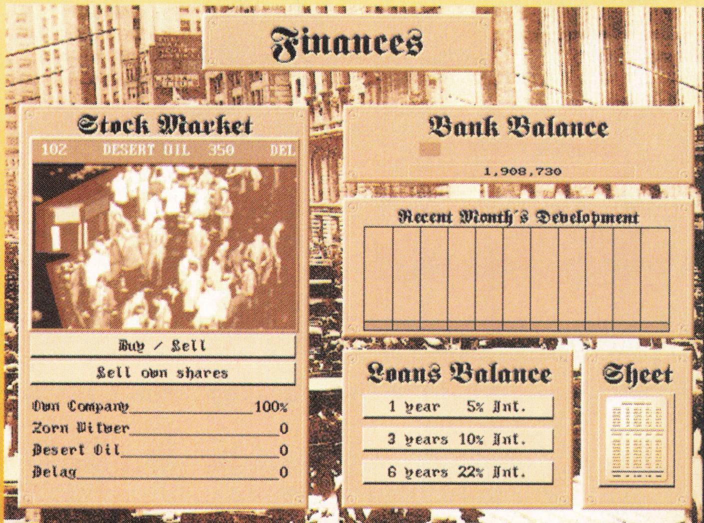
Pelin alkaessa on käytettävissä kaksi miljoonaa puntaa sekä yksi Z-1-mallinen ilmalaiva (maksiminopeus 20 km/h, viisi matkustajapaikkaa), jolla olisi tarkoitus risteillä ympäri Eurooppaa ja kerätä rahaa matkustajilta. Rapakonkin taakse voi lähteä, mutta ensimmäisillä malleilla matkalla on paha taipumus kokea ilmalaiva Hindenburgin kohtalo. Niinpä alussa ei juuri kannata Moskovaa tai Bagdadia kauemmas lähteä.

Yksi risti kaksi, ilmalaivat miljoonaksi

Koska ensimmäiseen zeppeliiniin ei mahdu kuin vaivaiset viisi matkustajaa, on selvää ettei sillä tienata omaisuuksia. Matkustajilta kynittävää hintaa voi säätää joka lennolla erikseen, järkevä summa vaihtelee alussa 500 ja 700 punnan välillä matkasta riippuen. Tuloja ei siis vuoroa kohden tule kuin pari tonnia, joilla ei yleensä saa peittoon edes miehistön palkkakuluja.

Muita tapoja tehdä rahaa ovat osakekeinottelu kolmen kilpailevan yhtiön osakkeilla, omien osakkeiden myynti, tai ilmalaivojen rakennuttaminen halukkaille ostajille, joita ilmaantuu silloin tällöin. Nämä keinot ovatkin käytännössä ne, jotka pitävät yhtiön pystyssä. Ensimmäisen mallin rupuisuudesta johtuen on aluksi panostettava uusien mallien kehittelyyn, joka on ruton kallista ja yleensä kestää kauan.

Hyvillä liikemiestaidoilla yhtiö pysyy pystyssä ilman lainarahaakin, mutta itse pelaaminen on varsin puuduttavaa: Juuri muuta tekemistä ei ensimmäisen vuoden tai kahden aikana ole kuin siirrellä ainokaista ilmalaivaansa paikasta toiseen. Roseannen kanssa voi käydä juttusille, jos osuu hänen kanssaan samaan kaupunkiin. Toisinaan kaupungit tarjoavat myös mahdollisuuden rahtikuljetuksiin, joista tienaa selvästi enemmän kuin tavallisista matkustajalennoista, kunhan pitää huolen siitä, että rahti on perillä ennen määräpäivää.



Kasinotaloutta jo silloin.



Zzzzzz...eppelin

Ilmalaivojen siirtelyn lisäksi ei pelissä käytännön toimintaa juuri ole. Ainoa jonkinlaisen välipelin tapainen on silloin tällöin pidettävä ilmalaivakilpailu, jossa voi yrittää uusia nopeus- tai korkeusennätyksiä, ja parhaassa tapauksessa pelaaja palkitaan keisarilta saatavilla mitaleilla. Muuten aika kuluu siirtelyn ohella aluksen tankkaamiseen ja korjailuun, uusien mallien kehittelyn ja uusien zeppeliinien rakentamisen valvomiseen, sekä pörssikurssien vahtimiseen.

Monotonista ilmalaivan siirtelyä voi vähentää luomalla säännöllisen lentoreitin, jota pitkin liikenne kulkee automaattisesti, mutta kokemukseni näistä eivät olleet kovin lupaavia, ainakaan tienaamismielessä. Muutenkaan suurista tuloista lentoliikenteen avulla ei kannata haaveilla pitkiin aikoihin, sillä vasta nopeuden ja paikkamäärän kasvaessa alkaa edes osa kuluista mennä peittoon. Suunnittelu ja rakentaminen aiheuttavat turhankin suuria menoeriä, ja yleensä yhtiö tuottaa vähintään 50 000 puntaa persnettoa vuoroa kohden.

Edellämainitut ongelmat vieläpä esiintyvät nimenomaan helpommassa pelissä – alussa on nimittäin mahdollisuus valita joko "normaali" tai helpotettu versio.

Vasemmalla kädellä toteutettua

Vaikka Zeppelinin perusidea on erittäin kiinnostava, on se onnistuttu tuhoamaan suureksi osaksi kehnolla toteutuksella. Mustavalkoinen grafiikka ajaa asiansa, mutta samaa ei voi sanoa äänistä, joihin lukeutuu lähinnä karmiva musiikinrenkutus. Myöskään bugikorjaukseen ei ole viitsitty liiaksi aikaa käyttää, sillä pelistä löytyy pari todella räikeää vikaa: Ainakaan ensimmäisen mallin kohdalla lipputuloja ei aina muisteta merkitä kustannusraporttiin, mikä pienentää tuloja parilla tonnilla.

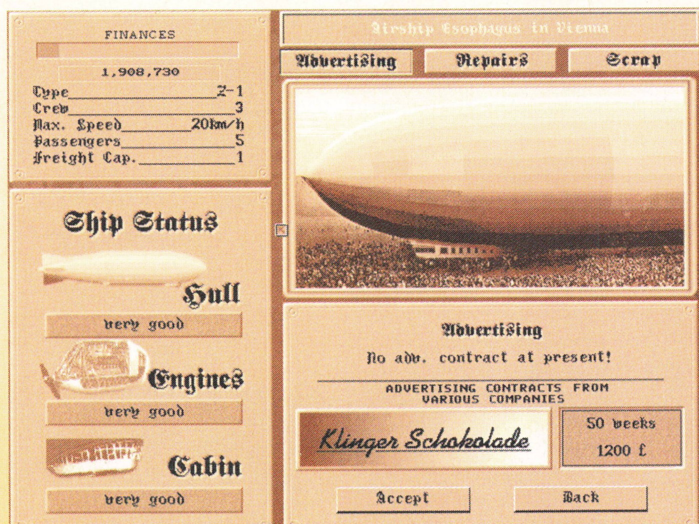
Positiivisena puolena uusien mallien suunnitteluun ei ole pakko palkata yhtään tiedemiestä, sillä suunnittelu etenee mukavaan tahtiin itsekseenkin. Ilmeisesti tekoälysovellutukset jylläsivät jo vuosisadan alussa.

Muutenkin pelattavuus on jätetty pahasti puolitiehen, lähinnä siksi, että pelissä ei yksinkertaisesti ole tarpeeksi sisältöä, vaan se hyytyy heti yksitotiseksi junnaamiseksi. Pääsyy tähän on se, että vuorot ovat aivan liian lyhyitä eli viikon mittaisia: jos jokaiseen vuoteen mahtuu 52 vuoroa, joutuu pelaaja Elon laskuopin mukaan jauhamaan kaikkiaan 2080 vuoroa ennen kuin vuosi 1940 on lopussa. Melkoinen ilmailuhullu täytyy sen olla, joka viitsii pelin useampaan kertaan loppuun asti tahkota. Kuukauden mittaisilla vuoroilla kehitys olisi sen verran nopeampaa, ettei peliin pitkästyisi niin pahasti.

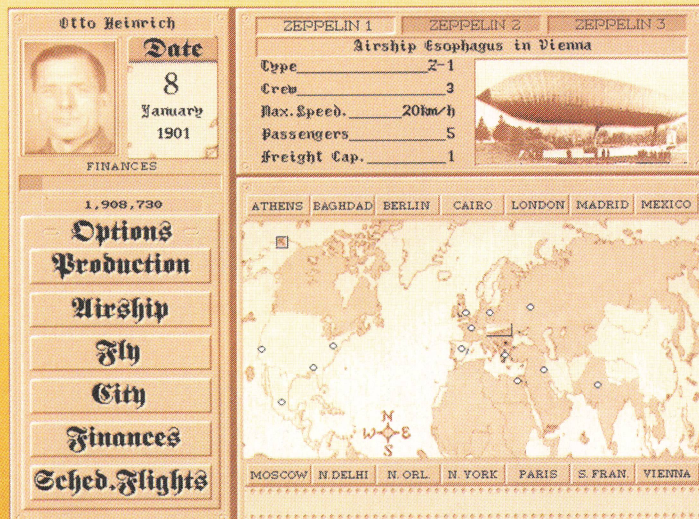
Lyhyesti voisi sanoa Zeppelinissä olleen aineksia vaikka millaiseen hittipeliin, mutta yhdellä kädellä ja yhdellä aivopuoliskolla tehty toteutus romuttivat ne. Aivan täysi susi Zeppelin ei ole, mutta juuri muille kuin alan harrastajille ja keskivertoa enemmän pitkäjänteisille pelaajille tätä ei voi suositella.

Mikko Alapuro





Zep – edelleen ilman mainosta.



Valitse määränpää.

Toteutus

Mielenkiintoinen idea, joka on kuitenkin toteutettu pahasti hutiloiden. Puunmaku tulee suuhun aivan liian varhain.

Kynnys

Helpommassakin pelissä punnertamista on turhan paljon.

Yhteenveto

Sisältää kokonaisuutena aivan liikaa ilmaa, jotta siihen jaksaisi kunnolla perehtyä. Aivan näin aiheeseen sopiva toteutus ei sentään olisi ollut toivottavaa.

Ilmalaivayrityssimulaatio

75

Under A Killing Moon

Access/U.S. Gold

PC CD-ROM

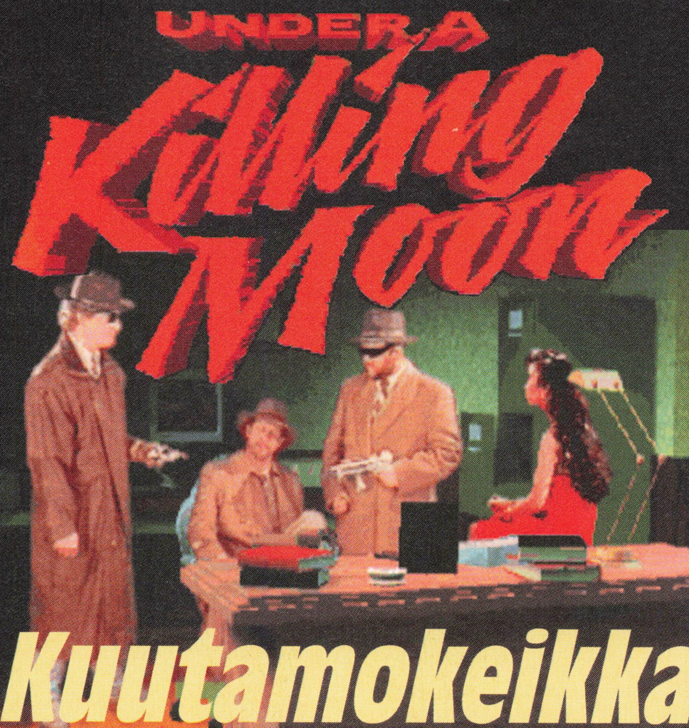
Minimi: 386/25, 4 Mt RAM, Vesa SVGA, 8-bittinen äänikortti, CD-ROM 150 kt/s, hiiri

Suositus: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Vesa Local Bus-näytönohjain, CD-ROM 300 kt/s, SVGA, 16-bittinen äänikortti, hiiri

Ääni: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), MS Sound System, Ensoniq Soundscape, PAS (16), AdLib (Gold), ESS Audiodrive, GUS (MAX), Roland RAP-10, MT-32, LAPC-1, SCC-1, Sound Galaxy Nova 16, Turtle Beach Maui, General Midi

Kiintolevy: 8 Mt

Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s



Kuutamokeikka



Under A Killing Moon, kas siinä peli, anteeksi "interaktiivinen elokuva", jota on odotettu ja kauan. Nyt se sitten vihdoin tuli ja hämmästyttävästi se jopa osittain täyttää lupauksensa. Paitsi ettei se mikään interaktiivinen elokuva ole, onpahan vain pirun näyttävästi tehty seikkailupeli.

Tärkein syy odotukseen lienee se, että rompunomistajat pääsevät masentamaan niitä, joilla kiekonpyöritintä ei ole. Siihen Under A Killing Moon sopiikin erinomaisesti, ja kaupan päälle se ei ole edes hassumpi peli.

Viskiä, yksityisetsivä Murphy

Tex Murphy on yksityisetsivä 2000-luvun puolivälin San Franciscossa, kaupungissa, jota vaivaavat kolmannen maailmansodan jälkeiset ongelmat. Ihmiskunta on jakautunut kahtia normaaleihin ja mutantteihin, jotka eivät pahemmin voi sietää toisiaan.

Niin normaali kuin onkin, Tex pitää toimistoaan mutanttien kaupunginosassa, hän kun ei halua muuttaa pois vanhasta asunnostaan pelkkien roturistiriitojen takia. Bourbon (se on viinaa) virtaa, ja päivät kuluvat turhuuteen Texin laahustaessa syrjäkatuja, kunnes vanhan ystävän vierailu saa häneen moraalista ryhtiä ja hän ryhtyy hankkimaan töitä. Parin pikkujutun jälkeen Tex sotkeutuu rotupuhtautta ajavan liikkeen suunnitelmiin ja löytää pian itsensä vaarallisen pelin keskipisteestä. Avaruusasemalleen linnoittautuneilla rotupuristeilla on ilkeitä suunnitelmia maapallon "epäpuhtaan" väestön varalle, ja vain Tex voi pelastaa miljardit ihmiset varmalta tuholta.

Kaikki tiet vievät Roomaan

Normaaleista seikkailupeleistä poiketen Texin liikkumiset ja tekemiset on kuvattu sankarin omien silmien kautta. Niin kutsutussa kävelymoodissa pelaaja voi liikkua vapaasti kolmiulotteisessa maailmassa katsellen ympärilleen sekä kiikuillen ylös ja alas mielensä mukaan. Tex voi jopa laskeutua kyykkyyn tai nousta tarpeen tullen varpailleen. Liikkuminen sujuu hiirellä ja hyvin.

Kun ruudussa halutaan tehdä jotain, kuten leikkiä esineillä tai keskustella, siirrytään välilyönnin painalluksella interaktiiviseen moodiin. Esineitä poimitaan ja käytetään tuttuun seikkailupelityyliin, eli hiiren oikealla napilla valitaan toiminto, joka aktivoidaan vasemmalla napilla. Toimintaa piristetään runsailla välianimaatioilla.

Keskustelu CD-peleissä on tähän asti ollut lähinnä tylsien monologien katselua. Killing Moonissa pelaaja ei valitse suoraan vuorosanojaan, vaan tyylin, jolla Tex esiintyy. Teoriassa sillä pitäisi olla vaikutusta, mutta käytännössä saa esiintyä miten haluaa, kunnes yhtäkkiä vain yksi tyyli on se oikea. Texin lauottua väärän vaihtoehdon hän yleensä potkaisee tyhjää ja on latauksen aika. Tämä saa toistuessaan aikaan lieviä kuolo-lataus-oireita, mutta onneksi kerrasta poikki -keskusteluja ei ole mukana kuin muutama.

Killing Moonin ongelmat sijoittuvat kevyeen keskiluokkaan, ja pahimmat jumiinjäämiset aiheutuvat joidenkin ovelasti kätkettyjen esineiden etsimisestä. Muutaman kerran olin polttaa päreeni etsiessäni sitä puuttuvaa avainta, joka sitten löytyi listan päältä seinän vierestä. Peli sopii kuitenkin myös helposti hermostuville, sillä sen sisäänrakennettu apusysteemi antaa tarvittaessa vinkkejä. Moisen haasteentappajan saa onneksi myös pois päältä. Ilman apuakin peli soljuu eteenpäin ehkä liiankin helposti.

Parissa kohtaa tutkimuksiaan Tex joutuu kasaamaan revityn paperiviestin uudelleen palapelimäisessä alipelissä. Nämä palapelit ovat juuri sopivia välipaloja muun seikkailun lomassa ja piristävät muuten melko tavallista seikkailupeliä. Luojan kiitos, Access on unohtanut helmasyntinsä eli hermoratoja tuhoavat toimintaosuudet.

Valot, kamera, käy!

Monitorin näkymiä ei Killing Moonin tarvitse häpeillä, sillä koko peli on toteutettu kauniisti SVGA-grafiikalla aina 3D-osioita myöten. Jos näkymät vielä muodostetaan tosiajassa, kuten tuntuisi, ei voi kun hattua nostaa. Videopätkätkin ovat siististi digitoituja ja häiriöttömiä.

Tarkkuusgrafiikan pyörittely vaatii kuitenkin voimaa ja meno nyppii paikoitellen täydellä yksityiskohtatasolla vielä nopeassa 486:ssakin. Nopeutta saa kui-



Kokoushuone paistaa tyhjyyttään, mutta vartijarobotti voi syöksyä ovesta milloin tahansa.



Hei! Sehän on Lois Lane. Anteeksi, saisinko nimikirjoituksenne.



Pakokapseliin ja karkuun.





Seikkailu on ohi ja bailaus voi alkaa.

tenkin halutessaan lisää pienentämällä kuvan kokoa ja tarkkuutta. Kolmiulotteisen maailman läpi kulkemista voi myös välttää käyttämällä karttaa, jolla voi varpata suoraan haluamaansa paikkaan, sikäli mikäli sen olemassaolon on saanut selville. Kaikkea kuvapyörittelyä ei näinkään saa kierretyksi, mutta ainakin meno helpottuu hieman.

Koska Under A Killing Moon on interaktiivinen elokuva, on peliin haalittu aitoja Hollywood-tähtiä myyntiä lisäämään. Mukana ovat muun muassa Margot "Lois Lane" Kidder, Russel "Viimeinen mohikaani" Means ja Young Guns -elokuvasta tuttu Brian Keith sekä James Earl Jonesin ääni. Ammattitaitoa pitäisi siis löytyä, mutta paikoitellen näyttelytyö on suorastaan säälittävää. Esimerkiksi mies, jonka rintaan on upotettu tikari kahvaa myöten, juttelee sankarin kanssa mukavia aivan kuin mitään ei olisi tapahtunut.

Pelin naiset jakautuvat tasan neljään kastiin: idiootteihin, pahansuisiin ämmiin, tuhmiin täteihin ja kolmen edellisen yhdistelmiin. Tällainen lajittelu tuntuu oudolta ja pistää miettimään Accessin poikien suhteita vastakkaiseen sukupuoleen.

Play it again Sam

Harvoin olen nähnyt peliä, joka tukisi sellaista määrää äänikortteja kuin Killing Moon. Musiikin ja efektit saa kuulumaan eri korteilta, ja mukana on sekä digitoitua musiikkia että Midi-musiikkia. Digitoidut biisit ovat kaikki mukavaa kuunneltavaa, erityisesti päivien alussa kaikuva saksofoni kuulostaa maukkaalta. Pääosin Midin kautta kaikuva taustamusa tavoittelee etsiväelokuvien tunnelmia, mutta juuri onnistu. Musiikki rimputteleekin hiljakseen taustalla ja jää pienelle huomiolle niin hyvässä kuin pahassa mielessä.

Tehosteita ei pelissä liikoja viljellä, ja ne jäävätkin lähinnä taustaäänien, kuten liikenteen kohinan tai veden lorinan, varaan. Ollakseen totaalinen audiovisuaalinen kokemus Killing Moon tarvitsisi huomattavasti enemmän tehosteita, nyt pelimaailma on aivan liian hiljainen. Tätä paikkaa sentään hyvin näytelty puhe, joka on rutkasti muuta näyttelytyötä tasokkaampaa ja jota kuuntelee ilokseen jopa perus-Blasterin kautta. Turinoinnin saa myös näkymään tekstinä ruudulle, joten englanninkielistä puhetta huonommin ymmärtävätkin pysyvät juonessa mukana.

Paketista paljastuvat neljä CD:tä saavat pelaajaan liikettä muutenkin kuin pelkällä pelitarjonnalla. Pitemmällä peli nimittäin heittäytyy pyytelemään sisuksiinsa levyjä yhä tihenevällä tahdilla, ja etenkin seikkailun keskivaiheilla meno on kuin monilevykkeisellä pelillä kiintolevyttömässä Amigassa, eli levyt lentävät ja pelikyynärpää uhkaa. Loppua kohden meno jälleen rauhoittuu ja levynvaihtokäsikin saa kaivattua lepoa. CD-boxin omistajat voivat määrätä joka levylle omat asemansa, joten he välttyvät nivelkivuilta. Levyrumbaa lukuun ottamatta peli pyörii kiitettävästi hopeakiekolta.

Oikeilla jäljillä

Nykyisessä bugisessa pelitarjonnassa Under A Killing Moon on mukava poikkeus. Läpipeluun aikana sain pelin kaatumaan vain kaksi kertaa, jotka nekin luultavasti johtuivat omasta koneestani. Pelit-BBS:ssä on päivitys sekä GUS-miehille että Cyrixin prosessorin sisältäville koneille.

Under A Killing Moonin iloisimpia yllätyksiä on se, että siinä saa jopa pelata. Peli takertuu vielä liikaa traditionaaliseen seikkailupelikaavaan, joten mainostettu ensimmäinen todellinen interaktiivinen elokuva se ei ole, mutta on se sentään jo miellyttävän lähellä tuota maagista haamurajaa. Pelkkä kävelyn siirtäminen kolmiulotteiseen maailmaan ja runsaan videokuvan käyttö ei vielä pelistä elokuvaa tee.

Kokonaisuutena Under a Killing Moon on viihdyttävä seikkailupeli, joka on saanut erikoiskohtelun multimedian jumalattarelta.

Tapio Salminen

Toteutus

Paikoitellen henkeäsalpaavan kaunista taidetta keskinkertaisella äänitaustalla. Muutamissa kohdin näyttelemisen taso jättää toivomisen varaa. Kävelysuuksien tarkkuusgrafiikkainen 3D-maailma on häkellyttävän tyylikäs, mutta vaatii raakaa konetehoa pyöriäkseen.

Kynnys

Kohtuullinen kielitaito ja nopea kone.

Yhteenveto

Tähän mennessä paras yritelmä interaktiiviseksi elokuvaksi, vaikka itse peli onkin multimediahileellä koristeltu perinteinen seikkailupeli. Hauska katsella ja kuunnella ja useimmista CD-peleistä poiketen jopa pelata.

Seikkailupeli





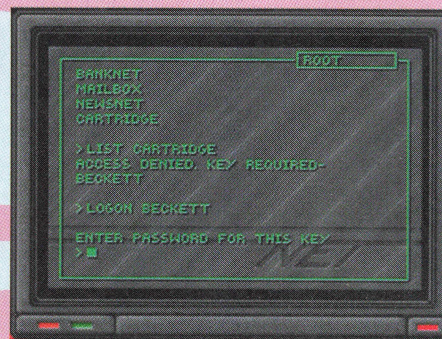
Hotellin sviitin olohuone häikii loistollaan.

Dreamweb

Creative Reality/Empire Interactive
PC, PC CD-ROM, A500, A1200
Minimi: 386, 4 Mt RAM ääniin, VGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: CD-versio 500 kt, korppuversio 20 Mt
Testattu: 486DX2/66, 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s

D R E A M W E B

Kohtalon marionetti



Hakkerointia harrastamassa.

Moni peli ratsastaa kyberpunkilla, mutta harva sen on sisäistänyt. Empiren Dreamweb siinä onnistuu.

Unien valtakunta

Ihmiskunnan kehitystä on tuhansia vuosia valvonut Dreamweb, paikka, joka muodostuu maailman kaikkien ihmisten unista ja ajatuksista. Verkon voimien oikeaa käyttöä on vartioinut seitsemän avainhenkilöä.

Nyt Dreamweb on kuitenkin uhattuna, sillä avainhenkilöiden voimat ovat siirtyneet pahoille, jotka aikovat käyttää Dreamwebin voimia omiin tarkoituksiinsa ja lopulta tuhota sen. Verkon puolustajat ovat valinneet sankarikseen baarimikko Ryanin, joka on saanut unissaan kuulla tehtävästään. Ryan hankkii itselleen käsiaseen ja aloittaa Dreamwebin puolustamisen eliminoimalla pahat yksi kerrallaan.

Aitoa tavaraa koko matkan

Kuten jokainen asiaan vihkiytynyt tietää, kyberpunk ilman likaisia kujia ja baareja ei ole aitoa. Kyberpunk ei kuitenkaan ole pelkkää aseilla huitomista ja nettijuoksua, vaan se säätelee myös ihmisten ajattelua ja toimintaa. Mikään ei ole varmaa eikä kehenkään voi luottaa.

Kyberkliseet ovat ilmiselvästi peililasin kirkkaita myös Dreamwebin suunnittelijoille, sillä peli suorastaan huokuu likaista kybertunnelmaa sanan parhaassa merkityksessä. Käsikirjoitus noudattaa kaikkia taiteen sääntöjä aina tyylikkääseen loppuratkaisuun asti. Välillä meno on ehkä hieman suorasukaista, mutta viimeistään aidon tympeät kanssaihmiset palauttavat pelaajan fantasiamaailmaan.

Suurkaupungin ääniä

Kolmiulotteisiin seikkailupeleihin tottuneelle pelissä herättää ensimmäiseksi huomiota ylhäältä päin kuvattu pelimaailma. Moisen esitystavan valinta tuntuu aluksi hieman oudolta, mutta siihen tottuu nopeasti. Joskus syvyysvaikutelman saaminen tuottaa hankaluuksia, mutta viimeistään liikkeessä grafiikka voittaa pelaajan puolelleen.

Jokainen ruutu on sopivan likainen ja sekainen, tuuletusputket halkovat huoneita. Ulkosalle eksyttäessä on tietenkin hämärää ja sateista, sillä tulevaisuuden kaupungissahan sataa aina. Hahmoanimaatiot ovat rikkaasti ja pehmeästi toteutettuja ja elävöittävät peliä todella voimakkaasti. Toimintakohtauksissa Ryan liikkuu vauhdikkaasti, räjähdyksissä hän jopa suojaa korviaan käsillään. Tarpeellinen verikään ei vaikuta teatraaliselta, vaan päähän ammuttu ihminen todella on päähän ammuttu.

Dreamweb on kielletty alle 18-vuotiailta, eikä aivan syyttä, sillä pelin ennakkomaine perustuu kahteen sanaan: seksi ja väkivalta. Seksiä pelissä on yksi kohtaus, jossa Ryan yllättää uhrinsa hotellihuoneen sängystä muhinoimasta. Siinäkään ei paljasta pintaa pahemmin näy, mutta saadaanpahan tarpeellinen kiintiö täytetyksi.

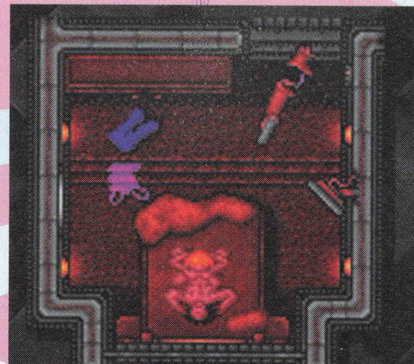
Väkivaltaa on sitten tarjolla senkin edestä. Suuritehoisen plasma-aseen vaikutukset todella näkyvät uhreissa eikä verta säästellä. Onpa mukana myös mitä mielikuvituksellisempia tappokeinoja, kuten uhrin laatikon alle murskaaminen. Tappaminen ei kuitenkaan ole itsetarkoitus, vaan keino kuljettaa juonta ja rakentaa oikeaa tunnelmaa. Maailma on raadollinen, ja niin ovat sen sankaritkin.

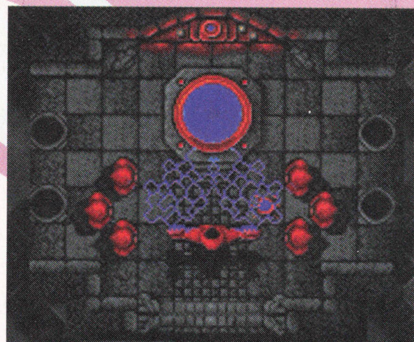
Dreamwebin voimakkain tunnelmanluoja on ehdottomasti pelin äänimaailma, joka etsii vertaistaan. Taustalla soiva ja sopivasti paikkojen mukaan vaihtuva musiikki on todella tasokasta ja aiheeseen sopivaa, lähimpänä vertailukohtana mieleeni tulee vain Blade Runnerin uskomaton taustamusiikki. Kaikki musat ovat tasokkaasti digitoituja, kuten pelin tehosteetkin. Juuri oikeissa paikoissa kuuluvat efektit täydentävät äänitaustan elokuvatasoiseksi kokonaisuudeksi. Itse asiassa monet elokuvat eivät pysy kilpailussa mukana.

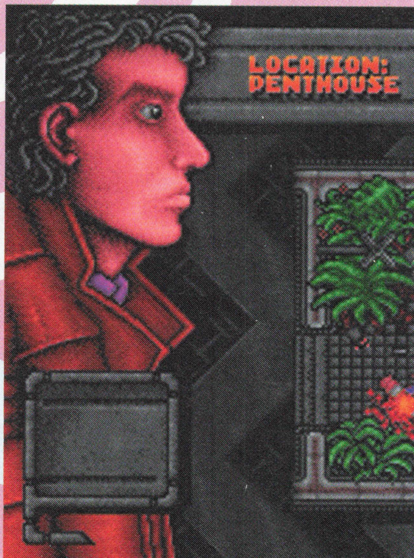
Koston välikappale

Ryanin komentelu sujuu hiirellä ongelmitta. Sankari kävelee haluttaessa ulottumattomissa olevia tavaroiden luo, minkä jälkeen esineen klikkaaminen tuo ruutuun tarkemman kuvauksen kohteesta. Ruudun ylälaitaan ilmestyvillä toimintavaihtoehdoilla esinettä voi manipuloida tai käyttää. Ruudun vasemmassa reunassa seisovaa omakuvaa näpäyttämällä tulee esiin Ryanin inventaario, johon mahtuu kerralla vain rajallinen määrä tavaraa. Kaikkea turhanpäiväistä roinaa ei siis kannata raahata mukanaan, tai tilanpuute iskee nopeasti.

Paikasta toiseen matkustaminen sujuu kätevästi tarkoitusta varten kyhätyltä ruudulta. Keskustelu hoituu esineruutua muistuttavassa kuvassa, missä pelaaja voi ainoastaan seurata aloittamansa jutustelun kulkua. Pieni vaikutusmahdollisuus olisi ollut poikaa, mutta eihän kaikkea voi saada kerralla. CD-versiossa kaikki keskustelut kuuluvat myös puhuttuina, mikä lisää muutenkin tehokasta tunnelmaa vielä hiukkasen, sillä näyttelijät ovat eläytyneet rooleihinsa kiitettävästi ja hahmot kuulostavat aidoilta.


Sänky jää tämän rokkistaran viimeiseksi lepopaikaksi.


Dreamwebin hoitajat kutsuvat Ryanin käskynjaolle.



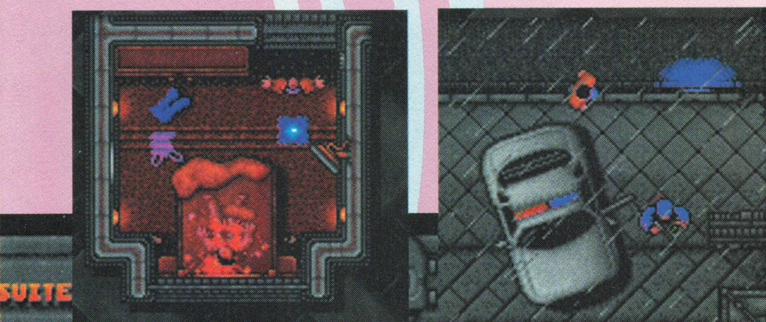
Vartijat huomaavat hissistä syöksyvän Ryanin liian myöhään.



Metroveturi räjäyttää lian pois.



Yksi seitsemästä on päässyt Ryanin ulottumattomiin.



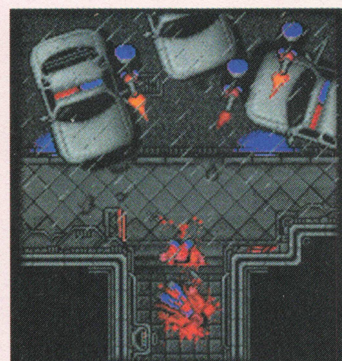


Travel screen.

Show me mercy! Show me the heavens! I want to die now.



Turhalla pyssyheiluttelulla väärässä seurassa on vakavia seurauksia.



Tappajalla on vain yksi kohtalo.

Surffailuat kyberavaruudessa

Ilman tietoa Ryan juuttuu pian oman asuntonsa hämärään. Informaatiota onkin tarjolla huoneen nurkasta löytyvästä nettiyhteydestä. Aidoilla näppäinkomennoilla toimiva pääte antaa Ryanille mahdollisuuden tiirailla uusimpia uutisia, tilitietoja ja sähköpostiaan. Koneella voi myös lukea moduuleja, joihin varastoidusta tiedosta sankari saa usein korvaamatonta apua. Joihinkin toimintoihin on kuitenkin salasanasuojaus, jonka Ryan joutuu ensin ylittämään. Onpa mukana pieni vaatimaton hakkerointikohtauskin.

Netti tuo Dreamwebiin lisää väriä, vaikkei kovin monipuolinen olekaan. Käskyjen antaminen näppikseltä luo mukavaa vaihtelua ja toden tuntua, sillä eihän hiirikäyttöinen purkki ole purkki ollenkaan.

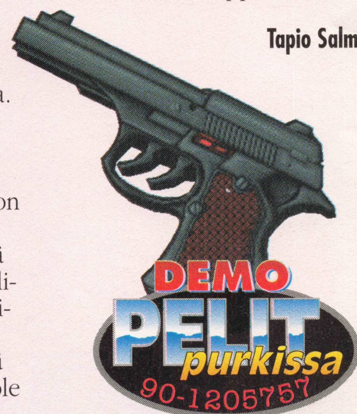
Lyhyestä virsi kaunis

Jos Dreamwebissa jotain vikaa on, se on pelin pituus. Pääsyyllinen on ongelmien melko simppeli vaikeusaste, joka ei pelaajaa pitkäksi aikaa vangitse. Hienoinen vaikeuttaminen ei olisi ollut pahitteeksi, sillä nyt peli tulee juostua läpi päivässä, huonolla tuurilla kahdessa. Nopeutta ei kuitenkaan varsinaisesti huomaa, koska tunnelman takia pelin mieltää enemmän elokuvaksi kuin peliksi.

Ötökkäosastolta Dreamweb vetää lähes puhtaat paperit muutamaa lukuun ottamatta: oikein yrittämällä Ryanin saa kävelemään yli ruudun rajojen, ja kerran jo eliminoitu pahis ilmestyi takaisin elävien kirjoihin. Pelin kulku ei kuitenkaan takellellut kummassakaan tapauksessa.

Kokonaisuutena Dreamweb on varmasti yksi tunnelmaltaan rikkaimmista seikkailupeleistä, ja se noudattaa kyberpunkin ajatusmaailmaa tyylillä alusta loppuun. Väkivaltaa kaihtamatta pelistä on tehty kursailematon sci-fi-seikkailu, jonka parissa viihtyy koko olemuksellaan. Huippukamaa.

Tapio Salminen



Toteutus
Tunnelmallista, joskin oudosti ylhäältä kuvattua taidetta. Tasokkaat hahmoanimaatiot ja loistava äänimaailma, josta muut saisivat ottaa oppia.

Kynnys
Vaatii yhden illan tunnit läpäisyä varten.

Yhteenveto
Varmasti yksi tunnelmallisimmista koskaan tehdyistä seikkailupeleistä, johon cyberpunkin idea ja ajatusmaailma on sisäistetty ihailtavan tarkasti.

Seikkailupeli



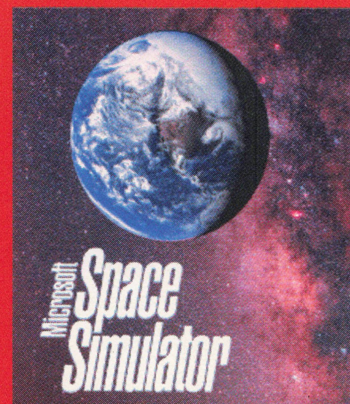
91

MS Space Simulator

Microsoft
PC
Minimi: 386DX/25, 2 Mt RAM (550 kt perus, 768 kt EMS), VGA, MS-DOS 5 tai uudempi
Suositus: 486, SVGA, 4 Mt RAM
Äänituki: Adlib ja yhteensopivat
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 15 Mt
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, SB Pro, SFX 1000 GM

Tähtivaeltaja

●● Microsoft on lähestynyt pelimaailmaa hyvin varovaisin askelein ja silloinkin hieman vakavin mielin tai opettavaisella asenteella. Flight Simulator -sarjan tuntevat kaikki, mutta nyt mittakaava on hieman toinen: Microsoft Space Simulatorissa tarjolla on koko galaksi.



Microsoftin avaruudessa ei ole kapteeni Kirkiä, ei pieniä vihreitä miehiä, ei lasertykkejä eikä ensimmäistäkään pahaa Imperiumia. Space Simulator on opettavainen ja hillitty matka paikkoihin, joissa kukaan ei vielä ole käynyt, niille, joita avaruus kiinnostaa sellaisena kuin nykyinen tähtitiede sen ymmärtää. Eli ne teistä, jotka janoavat kiivaasti seuraavaa TIE Fighteria, Wing Commanderia tai vastaavaa avaruusräimintää eivät varmaankin pidä Space Simulatorista.

Space Simulator kattaa oman galaksimme. Sen halkaisija on kevyet 8,4 miljardia valovuotta (valovuosi on aika, jonka valo kulkee vuodessa, eli 9,46 triljoonaa kilometriä), joten aivan heti ei pelialuetta tutkita. Jokainen tunnettu tähti on oikealla paikallaan, jokainen tiedossa oleva planeetta ja kuu kiertävät oikeilla radoillaan oikeine painovoimineen. Jos pelaa reaaliajassa, kestää matka galaksin keskipisteeseen vähintään 450 000 vuotta. Onneksi aikaa voi nopeuttaa.

Galaksin kansalainen

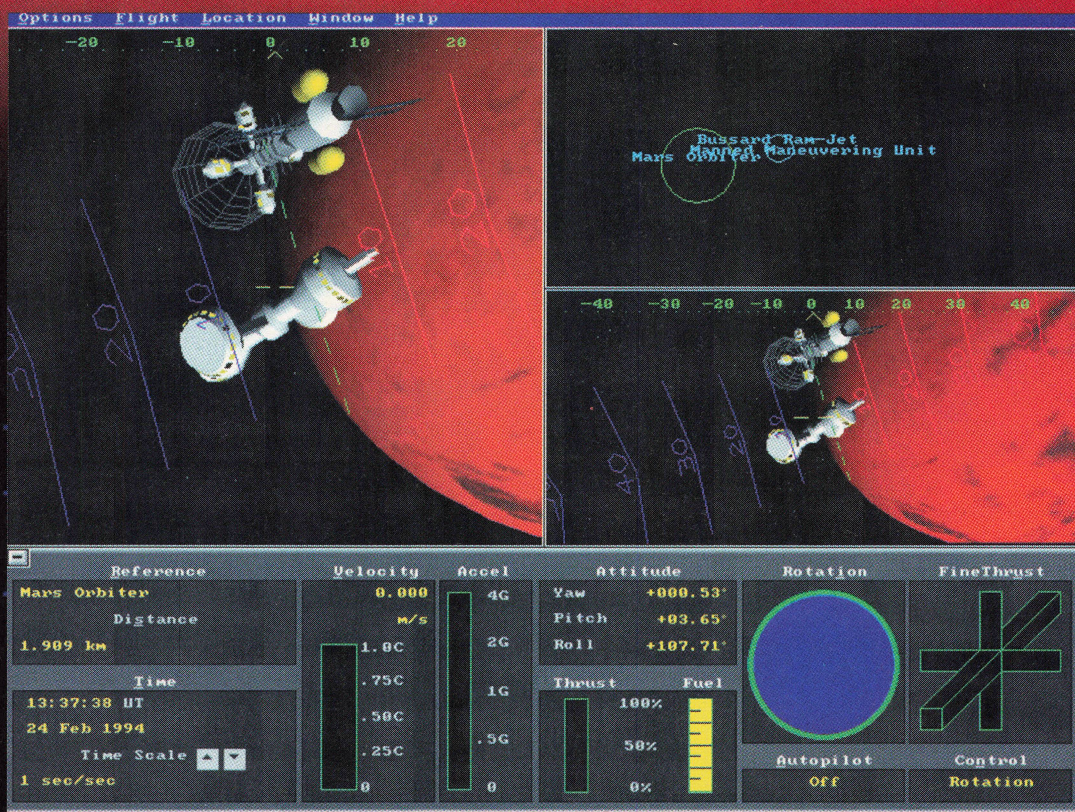
Avaruudessa ei liikuta ilman avaruusaluksia. MSS hyppää suoraan vuoteen 2100, joten käytössä on vähän nykyistä nopeampia aluksia, aina avaruushävittäjästä isoon tutkimusalukseen. Alusten erilaiset ominaisuudet osaltaan lisäävät hieman vaihtelua. Futuristinen kalusto toimii fuusion, antimaterian ja painovoiman muokkauksen kaltaisilla ajotekniikoilla, joille valon nopeuskaan ei ole mahdotonta. Kun olo tuntuu nostalgiselta, valittavana on myös vanhat sukkulat, kuumoduulit sekä MMU, avaruuskävelyyn tarkoitettu ohjausyksikkö.

Matkaan voi lähteä perinteisesti planeetan pinnalta, mutta valittavana ovat myös avaruusasemat Maan, Kuun ja Marsin kiertoradoilla. Vuonna 2100 ihminen on vihdoinkin asuttanut Kuun ja Marsin, joissa molemmissa on pienet siirtokunnat.

Space Simulatorissa homman nimi on avaruuden tutkiminen. Halutessaan voi vaikka lentää Kuuhun hieman samaan tapaan kuin vuonna -69, tai kokeilla onnea sukkulalennolla Maan tukikohdasta kiertoradalle. Lieviä pelimäisiä ominaisuuksia tarjoavat telakointi- ja laskeutumisharjoitukset. Mitään mahtavia jännitysnäytelmiä ne eivät ole, vaan lähinnä liikkeeseen vaikuttavien voimien ja ohjausten hallintaa.

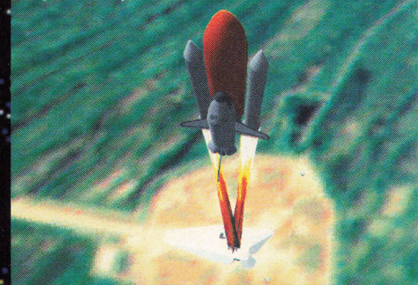
Liike perustuu oikeisiin fysiikan lakeihin. Avaruu-







Laskuja...



ja nousuja.

dessa ei ole kitkaa, joten kerran liikkeelle lähdettyään aluksen on pysähtyäkseen tai muuttaakseen suuntaa käytettävä yhtä suurta vastavoimaa. Taivaankappaleiden vetovoima vaikuttaa luonnollisesti lentorataan, joten pelkkää tikun osoittelua oikeaan suuntaan lentäminen ei ole. Onneksi apuna on ohjelmoitava autopilotti sekä lentotietokone, joiden avulla pystyy suunnittelemaan ja toteuttamaan hyvinkin monimutkaisia liikesarjoja (tai vaikka vain käskemään aluksen pysähtymään). Vetovoimaa ja kiertoratoja voi käyttää lentoratojen suunnittelussa ja suhteellisia lähestymisnopeuksia sekä kiihtyvyyttä opetetaan laskemaan yhtälöiden avulla. Avaruuspilotit voivat kokeilla vaikka linkoefektiä, eli aluksen kiihdyttämistä ison planeetan vetovoimakenttää käyttämällä.

Tähtiin tuijottajat

Ohjelmassa on tietokanta tunnetuista taivaankappaleista tärkeimpine tietoineen ja mitä tahansa niistä voi tutkia läheltä. Hiiren painalluksella voi esimerkiksi ihmetellä Jupiterin kuita, Halleyn komeettaa, Plejadeja tai Orionin tähtisumua. Taivalle pääsee tähyämään Palomarin kaltaisista tunnetuista observatorioista tai yhtä hyvin tarkistaa, miltä tähtitaivas näyttää huomenna Pariisissa. Osuus on kuin pieni planetaario, jossa voi määritellä päivämäärän, ajan ja paikan, josta haluaa taivasta tutkia. Jos tietää kotipaikkansa koordinaatit, voi myös sen määritellä kaukoputken paikaksi.

Minusta tämä ominaisuus ja mahdollisuus vapaasti siirtää kuvakulmaa mihin tahansa paikkaan avaruudessa olivat oikeastaan mielenkiintoisempia kuin pseudo-realistinen lentely avaruusaluksilla. Vielä enemmän ominaisuudesta saisi irti, jos ainakin lähimmistä taivaankappaleista olisi vielä enemmän tietoa mukana. Romppuversiona, terästettynä aihetta käsittelevien artikkeleiden, tietokantojen ja multimediaesitysten kanssa, Space Simulator olisi valtavasti kiinnostavampi kokonaisuus.

Kaunista ja realistista

Aluksi sekavilta tuntuviin toimintoihin löytyy mukavasti apua ohjelman omasta aputoiminnosta. Manuaalikin käy läpi kädestä pitäen ohjelman ominaisuudet ja samalla kertoo pikkutietoa avaruudesta.

Parhaita havaintoja varten on sisäänrakennettu kuvankaappari sekä videonauhuri lentojen taltioimiseen jälkipolville.

Galaksin tutkiminen ja ihastelu olisi merkityksetöntä, jos ohjelman esittämä maailmankaikkeus ei näyttäisi edes likimain siltä kuin todellisuudessa. Onneksi varsinkin 256-värisellä 800x600 SVGA-resoluutiolla universumi näkyy ruudulla tosi kauniina. Taivaankappaleet on pinnoitettu bittikarttagrafiikalla ja avaruusalukset ovat erittäin yksityiskohtaisia.

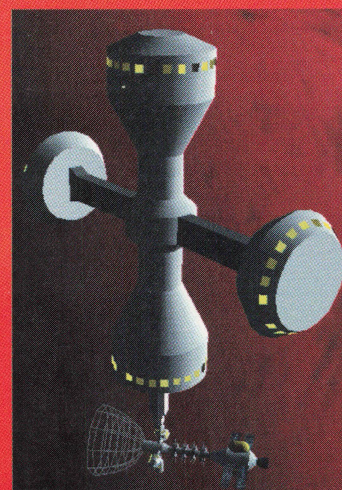
Kaunis ulkoasu verottaa ruudun päivitysnopeutta, mutta sillä ei ole pahemmin väliä, koska nopeita refleksejä ohjelmassa ei tarvita. Vähemmän tehokkaissa koneissa voi käyttää karkeampaa grafiikkaa ja tiputtaa yksityiskohtia, mutta silloin häviää melkoinen osa ohjelman viehätyksestä. Space Simulator emuloi myös avaruuden äänettömyyttä, sillä efektejä ei pahemmin ole ja nekin vähät ovat lähinnä ankeaa moottoreiden pihinää.

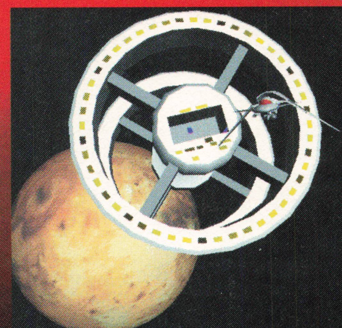
Space Simulator on ohjelma, jonka ääressä viihtyvät vain harvat, peliksi sitä ei voi oikeastaan edes kutsua. Minut tämä kokonaisuutena jätti kylmäksi, mutta tähtitieteestä kiinnostunut koneenkäyttäjä saanee Space Simulatorista paljon irti.

Ensimmäisillä istunnoilla jaksoin singahdella galaksin äärelltä toiselle ja tutkia miltä Mars näyttää tänään, mutta mitään suurempaa kiinnostusta tähtien ääreen en pidemmän päälle enää tuntenut. Opetuskäytössä tähtitiede varmasti saadaan kiinnostavammaksi sitä Space Simulatorin kanssa tehostamalla.

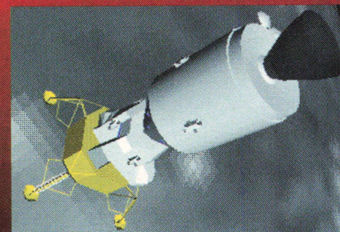
Yhteen ihmiskunnan mieltä painaneeseen kysymykseen Space Simulator ei ainakaan vielä ole antanut vastausta: avaruudesta en ole toistaiseksi löytänyt minkäänlaista elämää.

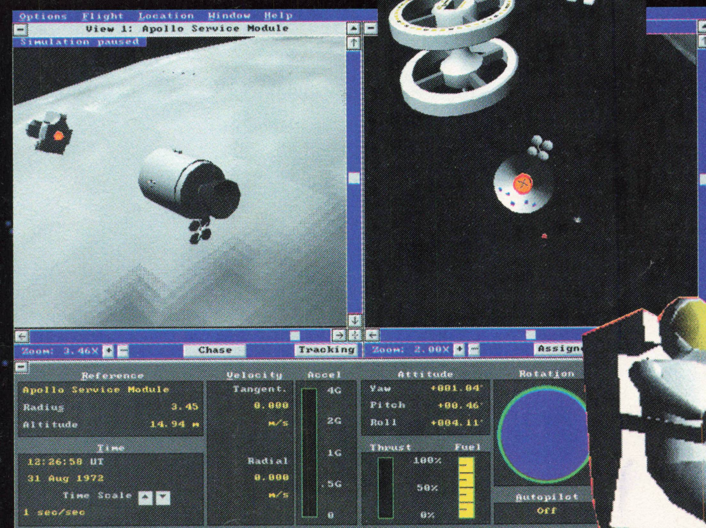
Kaj Laaksonen





Onko tämä 2001: Space Odyssey?





Toteutus

Varmasti tarkempaa ja kauniimpaa grafiikkaa kuin missään avaruuspelissä. Käyttöliittymä täysin hiirivetoinen. Useimmat toiminnot ovat valikoissa ja kuvaruutu on mukavasti mahdollista jakaa eri ikkunoihin. Skarpin selkeä kokonaisuus.

Kynnys

Alusten ohjaus sekä realismi vaativat manuaalin harjoitusten läpikäyntiä. Onneksi ohjelmasta löytyy myös kattava apusysteemi.

Yhteenveto

Ulkoasultaan komea, tosiasoissa pitäytyvä kuvaus maailmankaikkeudesta. Ei oikein peli, mutta ei pelkkä opetusohjelmakaan. Tähtitieteestä enemmän kiinnostuneille varmasti mieluisa ohjelma, joka vaatisi mukaansa vielä enemmän tietoa aiheesta.

Avaruusohjelma



Ishar 3: The Seven Gates of Infinity

Silmarils
PC, Amiga
Minimi: 386/4 Mt XMS, VGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Kiintolevy: 8 Mt
Testattu: 386/40 MHz, SB

Ishar III
The Seven Gates of Infinity



Kolmas kerta saman sanoo

Ranskalaisen Silmarilsin Ishar-sarja on saavuttanut sen verran suuren suosion roolipelikansan keskuudessa, että siihen on tehty jo kolmas osa. Toteutustapana on vanha tuttu Dungeon Master -tyyppinen 3D-näkökulma.

Ja tapahtui niinä päivinä...

Ishar 2:ssa seikkailijaryhmä tuhosi pahan munkki Shandarin, joka oli ottanut hallintaansa Zachin saaren. Kaupunki nimettiin uudelleen Koren Bahniriksi, ja sen asukkaat luulivat olevansa jälleen turvassa. Mutta Shandarin henki ei suostunutkaan siirtymään tuonpuoleiseen, vaan palasi vaeltelemaan kaupunkiin. Niinpä urheiden sankareiden apua tarvitaan jälleen.

Mikäli ei käytä edellisten osien seikkailijaseuruetta, täytyy sellainen luoda. Uutta ryhmää ei ole pakko luoda kokonaan, vaan tyhjät paikat voi täyttää pelin aikana majataloissa. Hahmonluonti noudattaa normaalikaavaa: jokaiselle hahmolle sirotellaan tietty määrä pisteitä eri ominaisuuksille ja valitaan nimi, rotu ja ammatti. Kaikkiaan seurueen maksimikoko on viisi.

Sitten matkaan

Hahmot aloittavat useimpien muiden roolipelien tapaan lähes alastomina, joten ensimmäinen tehtävä on varusteiden osto. Alkurahaa on jaettu valitettavan kitsaasti, joskin suorittamalla yksinkertaisen tavarankuljetustehtävän saa hieman lisäfyrkkaa. Siitä huolimatta ensimmäisissä hankinnoissa on yleensä tyydyttävä minimiaseistukseen ja -haarniskoihin, ja jätettävä loitsijat kokonaan ilman varusteita.

Koren Bahnirin kaupunki ei ole mikään kyläpahanen, minkä vuoksi jo sen tutkiminen kestää jonkin aikaa. Kaikeksi onneksi kaupungista on olemassa kartta, johon erilaiset liikkeet ja muut merkittävät rakennukset ilmestyvät sitä mukaa, kun pelaaja niissä käy. Valitettavasti kaikki kaupat merkitään samanvärisillä nuolilla, mikä aiheuttaa turhaa ravaamista, kun pitäisi muistaa mitä missäkin kaupassa myydään. Lisäksi nuolet ilmestyvät joissain kohdin hieman hämääviin paikkoihin, eli kaupan tai talon tarkka sijainti ei aina näy selvästi.

Kenen riveissä seisot?

Isharin ohjekirjassa korostetaan hahmojen yhteistyökyvyn tärkeyttä ja viitataan siihen, miten hyvin erilaiset hahmot sietävät toisiaan. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että joka kerta kun pelaaja haluaa värvätä uuden hahmon mukaansa majatalosta, on seurauksena äänestys, jossa seurueen jäsenet ratkaisevat, otetaanko kyseinen henkilö mukaan. Päätökseen vaikuttavat rotujen väliset sympatiat tai ennakkoluulot (örkit eivät ole haltioiden suosiossa jne.), sekä hahmon ryhmittäytyminen. Sama pätee hahmojen erottamiseen seurueesta. Lisäksi pelissä on mahdollisuus oman seurueen jäsenten salamurhaamiseen. Manuaali väittää tämän voivan johtaa siihen, että murhatun ystävät kostavat teon, mutta itse en tällaiseen törmännyt – kukaan ei piitannut vaikka olisin fileerannut puoli ryhmää.

Itse kaupunkilaisiakin pelissä on läsnä, mutta yleisesti ottaen heillä ei tunnu olevan muuta virkaa kuin seistä torottaa kadunvarsilla. Jotkut saattavat innostua pakisemaan lauseen tai pari, mutta yleensä ohikulkijat toimivat vain koristeina. Poikkeuksia ovat tietenkin siellä täällä liikkuvat rosvojoukot, jotka tarjoavat aloittelevalle ryhmälle melkoisen vastuksen, mutta ovat työllä ja tuskalla voi-



tettavissa. Rosmojen tappaminen luonnollisestikin lihottaa kukkaroa.

Pelin kuluessa pelaaja löytää kaupungista aikaportteja, jotka siirtävät ryhmän ajassa eteenpäin tai taaksepäin. Menneillä tapahtumilla voi luonnollisestikin olla vaikutusta tulevaan.

Miekkaa ja magiaa

Ishar kolmosessa taistellaan perinteikkääseen tapaan, eli kun pelaaja törmää vihollisiin, niitä lyödään klikkailemalla ruudun oikeassa reunassa näkyviä ikoneja, joissa on kunkin hahmon kädessään pitämä ase. Loitsiminen tapahtuu kunkin loitsumaakarin henkilökohtaisesta valikosta, jossa valinnanvara on alussa pieni, mutta voimavaroja löytyy kiitettävästi. Ahkera parannusloitsujen käyttö taistelussa pitää ryhmän hengissä varsin pitkään.

Tervetullut lisä taistelujärjestelmässä on mahdollisuus päättää itse, missä muodostelmassa ryhmä kulkee. Valmiiden vaihtoehtojen asemesta hahmot sijoitellaan 5x3-ruudukolle, joka mahdollistaa sen, että heikot taikurit voi jättää takariviin tai siirtää huonossa kunnossa olevan hahmon ryhmän viimeiseksi.

Taisteleminen kuluttaa hahmojen fyysisiä voimia ja loitsiminen henkisiä, ja ne palautuvat tuttuun tapaan syömällä ja lepäämällä majataloissa. Kaikki tietenkin maksaa rahaa. Ja paljon.

Hahmot kehittyvät monesta roolipelistä tutulla tasosysteemillä. Tasonnousu tapahtuu kuitenkin automaattisesti, kun tarpeellinen määrä kokemusta on koossa, koulutuskeskuksissa ei tarvitse ravata.

Mikä on saalis?

Graafisesti Ishar 3 on silmiä hivelevä – säästellysti käytetyt animaatiot on tehty huolella ja kaupunkilaiset ovat aidon näköisiä. Äänipuoli vuorostaan on vankkaa keskitasoa. Ääniefektit ovat korahdusten ja rusahdusten lisäksi satunnaisia kaupungin ääniä, kellonlyöntejä, juoksuaskelia ja muuta sellaista. Musiikkia kuuluu alun lisäksi rakennuksissa, ja sen vääntää mieluiten pois päältä.

Pelillisestikään Ishar 3:sta ei voi sanoa huonoksi, mutta mitään lähtemätöntä vaikutusta se ei tehnyt – suurimmaksi osaksi yleisvaikutelma oli "ihan kiva, mutta onhan tämä nähty ennenkin". Miinusta ropisee ennen kaikkea puutteellisesta ja epämääräisestä manuaalista, josta on jätetty paljon tarpeellista tietoa pois, sekä itse peliä vaivaavasta epätietoisuuden tunteesta. Pelin juoni on selitetty todellisessa pähkinänkuoressa, eikä alussa ole edes selkeää käsitystä siitä, mitä tarkkaan ottaen pitäisi tehdä. Niinpä alkupuolella kuluu melkoisesti aikaa pelkkään päämäärättömään hortoiluun Koren Bahnirin kaduilla.

Jonkinlainen mahdollisuus kommunikointiin kaupunkilaisten kanssa olisi piristänyt peliä, nyt kaduilla seisovat ihmiset tuntuvat vain päälleliimatuilta kulisseilta.

Tiivistettynä voi siis sanoa Ishar 3:n olevan teknisesti huolellla toteutettu peli, josta olisi omaperäisemmällä toteutuksella voitu saada lajityyppinsä huippu. Tällaisenakin se kelpaa ajanvietteeksi, varsinkin, jos sille jaksaa uhrata mielenkiintoa.

Mikko Alapuro



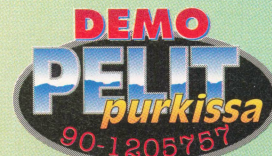


Kussakin kaupassa on vain kuusi myyntiartikkelia.



Liikkuminen ajassa tapahtuu aikaporttien kautta.


Koren Bahnirin kartta. Vinonuolet osoittavat merkittävien rakennusten paikat.



Toteutus

Ulkoasultaan lähes moitteeton, sisältö ei avaudu ainakaan ilman pitkällistä tahkoamista.

Kynnys

Itse peliin pääsee sisälle nopeasti, kokemattomalta voi kuitenkin mennä sisu kaulaan alkuvaiheessa tekemisen puutteen vuoksi.

Yhteenveto

Kokonaisuutena kelpo peli, josta kuitenkin puuttuu "se jokin", joka pakottaisi jatkamaan vielä muutaman minuutin ajan.

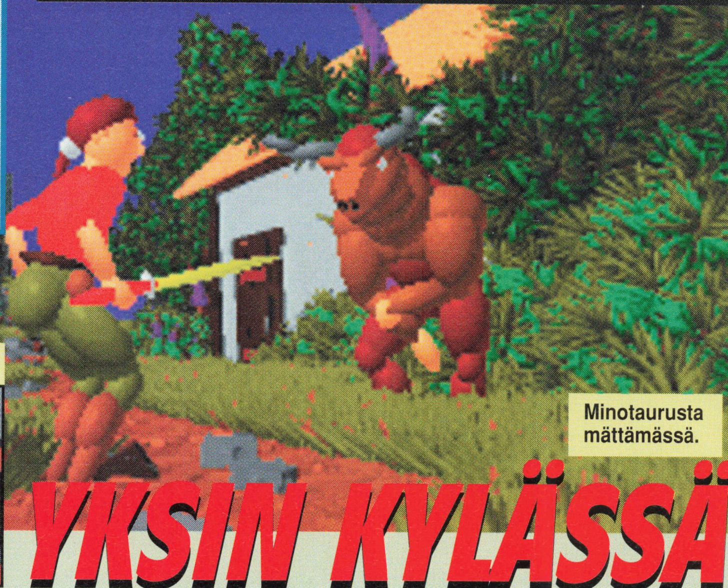
Roolipeli

84

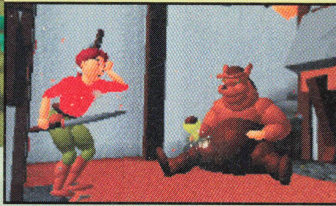
Ecstatica

Psygnosis
PC CD-ROM
Minimi: 486SX/25, 4 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster, AWE32, GUS (max), LAPC-1, SCC-1, General Midi
Ohjaus: N (H)
Kiintolevy: Asennuksesta riippuen 1, 12, 47 tai 70 Mt
Testattu: 486DX2/66 Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

EČSTATIČA



Minotaurusta mättämässä.



Karhu ja karhun kaasupäästöt.

YKSIN KYLÄSSÄ

●● Kauhu kiinnostaa aina, paitsi silloin, kun on ainoa elävä ihminen ruumiiden ja hirviöiden täyttämässä kylässä. Onneksi Psygnosiksen Ecstaticassa toimintaa seurataan ruudun turvalliselta puolelta.

Alone in The Darkin klooneja on saanut odotella yllättävän kauan, mutta vihdoin ensimmäinen häpeämätön kopio on täällä. Ecstatica lupaa olla kaikkea mitä esikuvansakin, ja tietysti vielä vähän enemmän, eli tyylilajina on vektorianimoitu toimintaseikkailu.

Rotkon tuolla puolen

Vuorten välissä kiemurteleva sola kaikuu lähestyvän hevosen askelista. Pian esiin nelistää tumma ori kantaen selässään väsynyttä seikkailijaa. Kulkija saapuu rotkon reunalla sijaitsevan kylän portille ja päättää ottaa hörpyt leilistään. Pahus, tyhjä! Onneksi vieressä on kylä, ja kylässä kapakka.

Kylässä kaikki ei kuitenkaan näytä olevan kunnossa: tavernan ovi roikkuu hajonneena saranoidensa varassa eikä ihmisistä näy jälkeäkään. Astuessaan läheisestä oviaukosta sankari näkee kauhukseen ihmissuden raatelevan lattialla voihkivaa kyläläistä. Järkyttyneenä matkamies yrittää palata hevoselleen, mutta rotkon yli johtava silta sortuu ja estää paon pahan riivaamasta kylästä.

Sankarille ei jää muuta vaihtoehtoa kuin etsiä ja tuhota kylää riivaava paha, tai muuten hänkin on tuomittu pimeyteen kylän asukkaiden seuraksi.

Tapa tai kuole

Ecstatica pyrkii samaan kauhutunnelmaan kuin esikuvansa Alone in the Dark, mutta tehokeinona ei niinkään käytetä kiehtovaa juonta tai vanhoja myyttejä, vaan verta ja väkivaltaa sanan varsinaisessa merkityksessä. Kulkiessaan halki kylän sankari törmää muun muassa hirtettyyn pappiin, seivästettyihin ruumiisiin ja pää alaspäin ristiinnaulittuun onnettomaan sieluun. Ei siis ole mikään ihme, että paketin kyljessä on K-18-varoitus.

Taistelua on mukana alusta lähtien runsaasti, mutta alun ruikkuaseistuksella on turha edes haaveilla tappavansa vastaan vyöryviä minotauruksia tai pieniä lohikäärmeitä. Tällöin onkin viisainta ottaa jalat alleen ja luikkia piiloon, vaikka lähimpään kaappiin tai tyhjään viinitynnyriin. Kunnon miekallakaan tappelua ei voi ainakaan helpoksi haukkua, sillä pahimmat vastustajat ovat nopeita ja uskomattoman kestäviä. Ärsyttävänä piirteenä mukana on joitakin satunnaisesti ilmestyviä mömmöjä. Vastustajista löytyy hirviöiden lisäksi myös riemastuttavia erikoistapauksia, kuten portaita vartioiva piereskelevä ja viiniä naukkaileva karhu.

Kuoleman pantomiimi

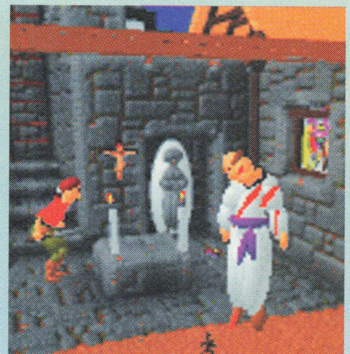
Taiteellisesti Ecstatica on kaunista katseltava. Sankarin liikkuessa kuvakulmat vaihtelevat kuten elokuvissa ikään, tosin joissain tapauksissa ne vaikeuttavat peliä vaihtumalla juuri pahimpaan mahdolliseen aikaan. Lopputulos on kuitenkin erinomainen ja tuo peliin sekä elävyyttä että liikkuvuutta. Suoraan rompulta pelattaessa runsas kuvien latailu korostaa CD:n vielä suhteellisen hidasta hakuaikaa aiheuttaen ajoittain peliin lyhyitä katkoksia, muuten peli toimii kiitettävästi CD:ltä ja antaa jopa mahdollisuuden neljään eri asennusvaihtoehtoon.

Parasta antia Ecstaticassa ovat ehdottomasti sen runsaat hahmoanimaatiot. Kaikki pelissä liikkuvat yksilöt on animoitu uskomattomalla tarkkuudella aina hirviöiden silmiä myöden. Esimerkiksi kirjaa lukiessaan sankari oikoo realistisesti väsyneitä jalkojaan tai hieroo niskaansa, hirviöt viittovat jutellessaan käsillään ja kohauttelevat olkiaan, ja kun sankari pukeutuu raskaaseen panssariin, hän raahautuu eteenpäin vaikean oloisesti ja pyyhkii hikeä otsaltaan. Listaa voisi jatkaa loputtomiin, mutta lyhyesti ilmaistuna Ecstatican hahmot vaikuttavat todella eläviltä. Hahmot eivät myöskään ole kulmikkaita kuten Alone in The Darkien elävät, vaan kauniin pyöreitä juuri oikean oloisesti.

Animaatioiden taustalla kaikuva musiikki on melko huomaamatonta muutamaa positiivista poikkeusta lukuun ottamatta. Musiikki myös reagoi kuvan tapahtumiin kasvaen jännittävämmäksi aina tarpeen tullen. Te-



Demoni tarjoaa sopimusta, mutta viisaasti sankari kieltäytyy.



Rrrraakaaa vektoriväkivaltaa!

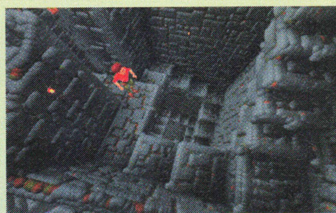


hosteita on runsaasti ja ne tuovatkin peliin elämää aivan omalla tavallaan. Kaikki jutustelu kuuluu puhuttuna, mutta tekstin saa halutessaan esiin lässytystä tukemaan. Tämä onkin ajoittain tarpeen, sillä puhe on joskus melko epäselvästi mumistua. Muun puheen yläpuolelle kohoaa loppudemonin sivistyneen hienostunut jutustelu, joka on näytelty suorastaan kutkuttavan taidokkaasti.

Juokse ja kuole

Sankarin liikkuminen Tirichin raunioituneessa kylässä hoituu kokonaan näppäimistöllä, ja hiirtä tarvitaankin ainoastaan pelin tallentamiseen ja optioiden valintaan. Pelkkään näppikseen nojaaminen saattaa tuntua huonolta ja vanhanaikaiselta, mutta toimii käytännössä kiitetävästi. Hyvänä ideana funktionäppäimistä voi valita hahmon liikenopeuden aina hitaasta hiipimisestä nopeaan juoksuun, mikä on toimivampi ratkaisu kuin kävelynapin tuplapainallus esikuvansa tapaan.


Pyörövektoriluuranko.

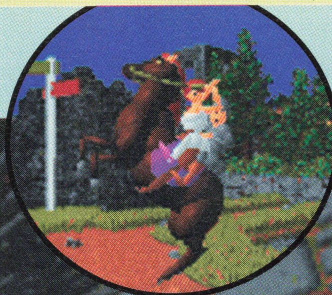

Yksikin väärä askel ja ...


Tärkeä paikka taikajuomien valmistukseen.




Silmänruokaa kummallekin sukupuolelle.


Sammakoksi muuttunut sankari saa ensikäden tietoa haikaran syömätavoista.



Demoni ei pidä ihmisiä suuressa arvossa.

Liikkumisessa on kuitenkin yksi ärsyttävä piirre: kiirehtiessään eteenpäin sankari ei voi korjata liikkeensä suuntaa lennossa, vaan joutuu aina kääntyäkseen pysähtymään. Tämä on erityisen ärsyttävää ison ihmissuden huohottaessa niskaan, jolloin pienikin pysähdys on liikaa.

Useimmista seikkailuista poiketen Ecstatican sankarilla ei ole minkäänlaista inventaariota, vaan hän kantaa kaikki tavaransa käsissään. Näin pelaajalla voi olla yhtä aikaa mukanaan vain kaksi esinettä, joista toinen yleensä on ase. Tämän takia pelaaja joutuu koko ajan muistelemaan, missä mikäkin esine on varastoituna.

Esineitä ei voi suoraan käyttää (paitsi mätkiä vastaantulijoita), mutta viemällä oikea esine oikeaan paikkaan sitä käytetään automaattisesti. Vinkkejä tiettyjen esineiden käyttöpaikoista ei käytännössä jaeta ollenkaan, joten ärsyttävästi pelaaja joutuu harhailemaan ympäriinsä eri esineiden kanssa, ja useimmiten se oikea paikka löytyy vahingossa.

Vain muutaman päivän tähden

Ongelmat siis ovat esineen rahtausta oikeisiin paikkoihin, mutta mukana on joitakin kiehtoviakin ideoita, sankari joutuu esimerkiksi muuttumaan näädäksi päästäkseen ahtaisiin tiloihin. Toinen ongelma on pelin pituus. Itse huomasin tuijottavani lopputekstejä jo toisen pelipäivän jälkeen, mikä on aivan liian pian.

Eipä silti: vaikka ongelmien ratkaisu onkin lähinnä sitkeydestä ja tuurista kiinni, on Ecstatica silti viihdyttävä koko lyhyen kestonsa ajan. Peliä voisi kuvata eräänlaiseksi tajunnanvirtaelokuvaksi, jossa sankari harhailee paikasta toiseen ilman näkyvää päämäärää. Ecstatica tarjoaa kelvollista viihdettä muutamaksi päiväksi, mutta parempaankin olisi pystytty.

Tapio Salminen

Toteutus
Elokuvamaisia kuvakulmia ja runsasta hahmoanimaatiota riittävällä äänitaustalla.

Kynnys
Vaatii tarkkaavaisuutta ja paikoitellen pitkää pinnaa.

Yhteenveto
Viihdyttävä, mutta lyhyt Alone-klooni.

Toimintaseikkailu



Armored Fist

Novalogic/U.S. Gold
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386/40, 4 Mt RAM (XMS)
Äänituki: Sound Blaster, Roland MT-32, General Midi
Ohjaus: N, H, J, FCS, WCS, FS Pro
Kiintolevy: 12 Mt
Testattu: 486/50, SB16 + General Midi

Raskasta metallia







Kun nykyaikaiset tankit ottavat yhteen, näytelmä on sekasortoista rytinää, jossa savu peittää maan, kordiitti haisee ja huumaavan jylinän keskellä panssaroidut hirviöt yrittävät pysyä hengissä ja harventaa vastapuolta. Novalogicin Armored Fist yrittää välittää tämän kuvan kotikatsomoihin.

Minun käsitykseni tankkitaisteluista perustuvat Kevin Coynen teknotrillereihin (Team Yankee on kuuluisin), jotka ovat muuten vähän kuivakkaita, mutta metallihirviöiden yhteenotot on kuvattu hyvin. Täytyy suorastaan sanoa, että Armored Fist onnistuu kerrassaan mainiosti ainakin Coynen hengen mukaisesti.

Armored Fist simuloi tankkitaisteluita Simulation Light -otteella, eli kaikki oleellinen on mukana, mutta nippelinnäpläystä on karsittu. Varsinaisena myyntivalttina Armored Fistissä on kuitenkin sen voxelspace (tm) -tekniikalla tehty maastografiikka, joka yksinkertaisesti tarkoittaa sitä, että maastot ovat uskottavan näköisiä ja liikkuvat reaaliajassa.

Voxelspacea nähtiin ensimmäisen kerran Novalogicin Comanche: Maximum Overkillissä, joka on itse asiassa aivoskannaussovelluksia tehneen Kyle Freemanin kokeilu reaaliaikaisesta voxel-maastosta. Kun rutiini toimi, siihen lisättiin helikopteri vain viikkoja ennen deadlinea. Lopputulos oli simppelihkö ammuskelupeli, jonka grafiikka nyrjäytti leukoja. Jotkut kuulemma oikeastikin siitä pitävät.

Musta kasi kulmaan

Armored Fist ei ole yksinäistä taistelua, vaan kummallakin puolella voi olla maksimissaan 16 panssariajoneuvoa. Vaikka tehtävät voi pelata joko yksittäisinä tai kampanjaksi niputettuna, dynamiikkaa on turha etsiä, eli edellinen taistelu ei vaikuta seuraavaan.

Valinnanvaraa ei pahemmin ole, sillä AF sisältää melko suppean valikoiman taisteluvehkeitä, jotka kyllä edustavat sitten alansa valioita.

Länsipanssareita edustaa M1A2 Abrams, tietokoneohjatulla tulenjohtojärjestelmällä, Chobham-panssarilla ja 120 millin tykillä varustettu panssarivaunu. Sen taisteluparina on M3 Bradley, jenkkien nykyisen perusmiehistönkuljetusvaunun tiedusteluversio, jonka aseistukseen kuuluvat 25 mm konetykki, TOW-laukaisin ja Stinger-IT-ohjukset. Itä-hardwarea edustavat T-80 ja BMP-2, jotakuinkin vastaavalla aseistuksella. Tasapuolisuuden nimissä pelaaja saa valita kumman ilmansuunnan härveleitä ohjastaa.

Tankit eivät nekään taistele yksinään, vaan yleensä voi tilata ilmatukea jenkkien Ah-64 Apache-taisteluhelikoptereilta tai venäläisiltä Mil-24 Hindeiltä. Tykistötukea tarjoavat jenkkien MRLS-patterit venäläisvastikkeineen.

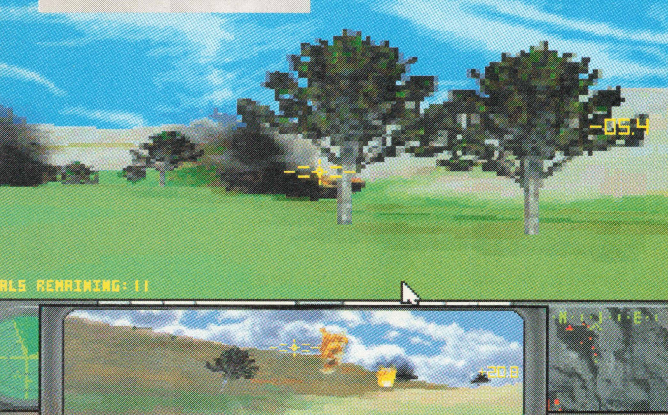
Näin asiasta kiinnostuneen amatöörin näppituntumalla taistelukoneet tuntuvat varsin hyvin vastaavan esikuviaan. Epäilen pikkuisen, pystyykö Bradley oikeasti pysäyttämään 25 millin panssariammuksilla T-80:n, ainakaan se ei ole helppoa.

Koska mukana on sentään sekä tykistö- että ilmatuki, voidaan tämä puoli katsoa varsin hyvin käsitellyksi. Nykyaikainen panssarisotakäytäntö tosin edellyttäisi myös moottoroitua jalkaväkeä sekä lentokoneiden antamaa ilmatukea, mutta toivottavasti nämä ilmestyvät mukaan mahdollisissa lisälevykkeissä .

Möykky vasemmalla!

Tankkipeleissä maasto on tärkeämpää kuin kaikissa muissa simuissa yhteensä. Muuten erinomaisessa M1 Tank Platoonissa (MicroProse) tasamaasto pyramidimäkineen teki hallaa uskottavuudelle. Spectrum Holobyten Tank onnistui maastossa jo kohtalaisesti, mutta on muuten ajan hampaan kalvama.

Voxelspace sopii tankkisimuun kuin panssarinyrkki silmään. Siinä, missä se Comanchessa rajoitti kopterin lentämistä, tankeissa ei moisesta tarvitse välittää, ja ruudun päivityksen nykiminenkin aiheuttaa



Ei savua ilman tulitusta.



Tykistökeskitys käynnissä.

huomattavasti vähemmän ongelmia. Biljardipöydälle iskettyjen pyramidien sijasta AF:ssa on laaksoa, on kukkulaa, mutta oudosti ei vettä rantaa rakkaampaa, vaikka Comanchessa olikin.

Vaikka maasto välillä pikselöityykin, luo voxelspace kuitenkin tehokkaan ja toimivan kuvan kumpuilevasta maastosta. Toivottavasti tämäntyyppinen maasto löytää tiensä myös muiden valmistajien tuleviin tankkisimuihin. Graafisista tehosteista oivia ovat myös läpikuultavat savuefektit ja Abramsin pimeänäköjärjestelmän mainio emulointi häilyvine jälkikuvineen.

Kehut eivät ylety ajoneuvoihin asti: spritetekniikalla tehdyt tankit ovat luvattoman pikselöityneitä, ja T-80:n erottaminen BMP-2:sta on vähän vaikeaa. Onneksi tietokone automaattisesti tunnistaa maalin. Muutenkin tietokone pärjää ihan kivasti tankkien puikoissa: se tarjoaa hyvän vastuksen ja osaa ladata oikean ammuksen oikeaa maalia varten.

CD-ROM-versiossa ei pitäisi olla muuta eroa kuin todella upea ja pitkä alkuanimaatio, jota ihastelin kieli pitkällä viime ETCS-messuilla.

Ja ne äänet: jotain todistaa se, että niin kutsuttu elinympäristö poltti hihansa alle minuutissa, eli, kuten hän itse asian ilmaisi: "Pistä se hemmetin möykkä hiljemmälle!" Armored Fistissä on lähes kaikki asiaan liittyvät äänet aina 120 millin smoothboretykin jyrähdyksistä tankkimiehistön autenttisiin huutoihin.

Ainoa efekti, jota jäin kaipaamaan, on kimmokkeiden pingahtelu tankkien teräskuorista, mutta muuten ei voi kuin olla onnesta soikea. Eikä musiikkikaan ole hassumpaa, joskin General Midiä ei peli suostunut kortillani soittamaan, jouduin käyttämään MT-32-musiikkia.

Kankeaa komentamista

Tankkien lisäksi pelaaja voi hypähtää myös komentovaunuun ja käskyttää joukkojaan karttaruudulta. Systeemissä on pari outoa piirrettä. Tankeille voi nimittäin piirtää reitin waypointeineen, mutta waypointeja ei voi editoida: koko roska täytyy pyyhkiä pois ja piirtää uusiksi. Onneksi käskytys toimii vaikka pause on päällä, joten vakava ongeylma se ei ole. Varsinaiset risut tulevatkin siitä, ettei yksittäisille tankeille voi määrätä omia tehtäviään.

Karttaruutu toimii myös helppokäyttöisenä tehtäväeditorina, jolla voi laatia uusia tehtäviä koko maailman vilpittömäksi riemuksi, tai sitten "parantaa mahdollisuuksiaan" työn alla olevassa tehtävässä.

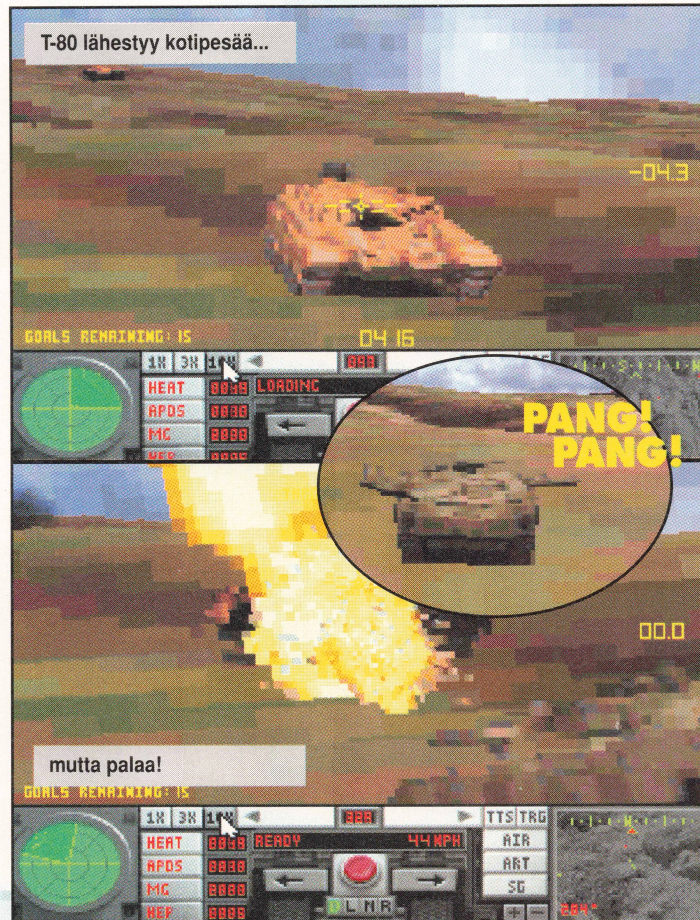
Realismi horjuu

Kaikki Armored Fistissä ei ole loppuun saakka harkittua. Ensinnäkin liian useissa tehtävissä on tiukka aikaraja, mikä on pirun tyhmää. Onneksi suurimmasta osasta sen saa raksittua pois tehtäväeditorilla. Toinen myönnytys rankan toiminnan ystäville on se, että tykinpiiput sojottavat oikeaan suuntaan sekunnin murto-osissa. Realistisemman (eli hitaamman) option lisääminen meille puristeille tuskin olisi ollut liian vaativaa.

Pelaaja joutuu huolehtimaan tankissa kaikista miehistöasemista, joskin erinomaisen vaivattomasti ja toimivasti toteutettuna. Olisin silti mieluummin nähnyt tutun tietokoneampujatai -ajajatyyppisen ratkaisun. Muutenkin turhia realismin mutkia on oiottu, mutta kaikki oleellinen on kuitenkin mukana.

Simulaattoriviväritteisenä taistelupelinä Armored Fist saavuttaa pääosan tavoitteistaan: se on onnistunut, joskin vähän turhan itseään toistava pitemmän päälle. Itse asiassa se muistuttaa Originin pelejä, mutta ilman juonta ja välianimaatioita. Kelpo peli M1 Tank Platoon II:n odottelua keventämään.

Nnirvi



T-80 lähestyy kotipesää...

mutta palaa!



Titaanien taistelu: T-80 vastaan polttoainesäiliöt.

Toteutus
Voxelspacen tarjoama realismi voittaa sen aiheuttaman pikselöitymisen ja äänipuoli on hyvin hanskassa. Realismi horjuu aika ajoin.

Kynnys
Yllättävän helppo oppia.

Yhteenveto
Armored Fist yhdistää toiminnan ja simulaation varsin onnistuneesti. Valovuosia Comanchea parempi.

Tankkisimulaatio/ammuskelu

86

Novastorm

Psygnosis

PC CD-ROM

Minimi: 486, 4 Mt RAM, VGA, CD-ROM 300 kt/s

Äänituki: Sound Blaster

Ohjaus: J, N

Testattu: 486/50 SB, CD-ROM 300 kt/s

NOVASTORM

Myrskykeskus



CD-ROMin mahtavan tallennuskapasiteetin innoittamana Psygnosis on päättänyt ryhtyä venyttämään kuvalliset ilotulituksensa pelien mittaisiksi. Microcosm on jo surullisenkuuluisa, ja Novastorm on sen kauhulla odotettu jatko-osa.

Psygnosis on kuulu peliensä tunnelmallisista ja komeista elokuvallisista alkukuvistaan, mutta yleensä itse peli on paljastunut pateettiseksi ja keskinkertaiseksi vätystelyksi. Onneksi tällä kertaa animaatioiden seasta löytyy pelikin.

Novastormin tulevaisuudenkuva on lohduton. Microcosmista tuttu Cybertech onnistui kehittämään uuden, paremman keinoälyn (AMI) suuriin ja mahtaviin taistelurobotteihinsa (SCARAB). Tehdäkseen järkeviä sotilaallisia päätöksiä nämä cyber-kurittajat tarvitsivat huisisti tietoa, ja sotastrategian oppikirjat hulahtivat nanosekunneissa janoisiin mekanosuihin.

Niinpä SCARABit kytkettiin koluamaan Uninetin, maailman mahtavimman tietoverkon tiedostoja. Muutamassa kymmenessä vuodessa SCARABien lonkerot olivat niin laajalla ja syvällä Uninetissä, että ne pala palalta ottivat haltuunsa koko verkon. Uninet muuttui SCARABnetiksi, ja sen tietovirran turvin niiden keinoäly alkoi kehittyä.

Monellekaan tutkijalle ei tullut yllätyksenä, kun SCARAB ilmoitti olevansa älyllinen olento ja omaavansa tiettyjä oikeuksia. Uusi maailmanmahti oli syntynyt. SCARABin cyber-sotilaat ja muut tuhoa tuovat härvelit muodostivat galaksin kovimman armeijan. Sota koneiden ainaisia sortajia, ihmisiä, vastaan alkoi AD 2124 Suurella Sulkimuksella: kaikki tietoverkot ja niihin kytketyt koneet lakkasivat tottelemasta entisiä isäntiään.

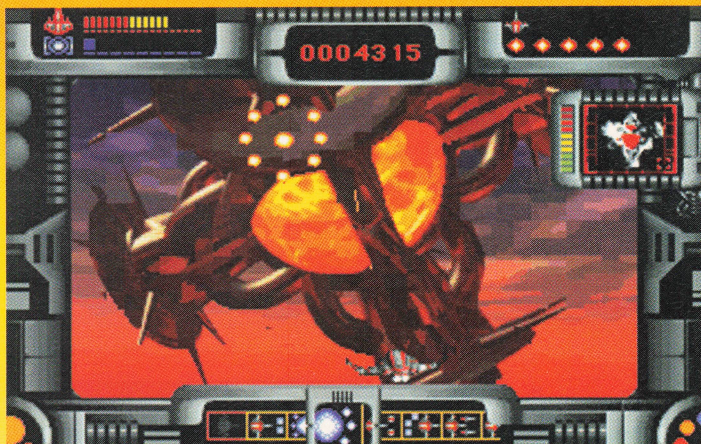
Salaisen Scavenger-projektin tarkoituksena oli rakentaa avaruustaistelualus, jolla päästäisiin SCARABin tyyssijaan Excelsior-avaruusasemalle kurittamaan keinoälyn tärkeimpiä bio-prosessoreita, tietopankkeja ja sähkösynapseja. Hikisen työn tuloksena syntyi Scavenger4, jonka ohjaimiin pelaaja joutuu.

Matka Excelsior-avaruusasemalle on pitkä ja vaarallinen. Jokainen planeetta on jaettu neljään tasoon, ja jokaisen lopussa asustaa hirmuinen keinoälyn









ruumiillistuma. Ensin selvitetään vulkaanisen Callinhor-planeetan puolustus, sitten suihkaistaan kohti autiomaaplaneetta Kallum Kollia. Jäisen ja lumisen Quiqqin-planeetan hyiset sotavoimat on eliminoitava seuraavaksi, ja vasta sitten aukeaa reitti SCARABin miehittämällä avaruusasemalle.

Rompulta latautuvat maisemat ovat huikeita, SCARABin sotajoukot upeasti renderoituja ja mielikuvituksellisia. Eteneminen on suoraviivaista ja vauhdikasta ja musiikki ryydittää tapahtumia onnistuneesti.

Toiminta lienee kaikille tuttua: vihollisalukset on tuhottava ja samalla väisteltävä kohti suhahtavia ammuksia. Vihollisaallon onnistunut tuhoaminen jättää jälkeensä kolikon, joita keräämällä Scavenger4:n aseistusta voi parantaa. Mitä useamman kolikon on ehtinyt kerätä, sitä parempi ominaisuus on valittavissa. Kykyjen keräily on selkeää, sujuvaa ja palkitsevaa. Bonuksena seksikäs naisääni ilmoittaa kulloinkin tarjolla olevan lisäkyvyn.

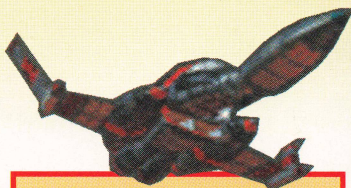
Microcosmin jälkeen Novastorm tuntuu taivaalliselta. Upean kuorrutuksen alta paljastuu yksinkertainen mutta pelattava perusräiskintä, ja ylimaallisen herkulliset loppuhirviöt innostavat vimmattuun SCARABin kuritukseen.

Täydellinen Novastorm ei kuitenkaan ole. Scavenger4 suihkii kuvaruudulla levottomasti eivätkä kontrollit tunnu hyviltä: hetkittäin kokee ohjaavansa pikemminkin kursoria kuin avaruusalusta. Vaikkei microcosmmaiseen turhauttavaan peukalonpyöritykseen Novastormia pelatessa joudukaan turvautumaan, osumien välttäminen onnistuu ajoittain sattumanvaraisesti.

Novastormin tunnelma on hektinen, vastaan vyöryvä vihollisarmada ei anna hetken rauhaa. Pelillistä vaihtelua ei juuri ole tarjolla, kuvallista sitäkin enemmän.

Mainioita selkäytimen kutkuttajia tarvitaan aina ja sellaiseksi Novastorm sopii erinomaisesti. It's only a shoot'em up, but I like it.

JTurunen



Toteutus

Vaatii nopean kuvakortin toimiakseen jouhevasti, tällöin pelattavuuskin paranee. Hitaalla kortilla äänet pätkivät. Loppuhirviöt upeita. Oma alus ei vakuuta.

Kynnys

Ohjaimiin on helppo tarttua. Helpommallakin vaikeustasolla Novastorm on haasteellinen räiskintäspektaakkeli. Ei heikkohermoisille.

Yhteenveto

Toivottavasti vuoden kuluttua tätäkin peliä pidetään surkuhupaisana alkuaikojen CD-ROM-ähellyksenä. Parannus Microcosmiin on joka tapauksessa käsittämätön. Jos pidät perinteisistä 2D-räiskintäklassikoista (Nemesis, Gradius jne) pidät taatusti tästäkin.

Räiskintä

85



Samaa vanhaa hyvää

Super Stardust

Bloodhouse/Renegade
A1200 Update
Ohjaus: J, N, huomioi kahden napin ohjaimen
Muuta: 5 levyä, installoitavissa kiintolevylle
Testattu: A1200

Professori Schaumund on edelleen galaksin kauneimman prinsessan Voi Levin jäljillä. Kaamea kohtalo odottaa universumia, ellei jotain tehdä ja äkkiä. Jälleen kerran maailmankaikkeus kääntyy puoleesi: aivan uudella, supertehokkaalla, megataistelualus Panther PX2:lla sinun on käytävä ilkiöproffan kivenmurikoiden kimppuun.

Stardust oli Amiga 500:lla suorastaan uskomattoman upea ilmestys. Grafiikka oli käsittämätöntä, pelattavuus kohdallaan. Vaikka Asteroidsia apinoitiin, tuli peliä pelattua suurella mielihalulla. Kaikki kuiskivat millainen Stardust olisi uudelle Amigalle viriteltynä...

Super Stardust muistuttaa rakenteeltaan edeltäjäänsä: kuusi aluetta puhdistetaan Schaumundin moninaisesta lentävästä roinasta pyörimällä, hyörimällä ympäri kuvaruutua ja ampumalla kaikkea liikkuvaa. Tunnelin kautta lennetään seuraavaan vaiheeseen. Pari salaista tehtävää on ujutettu mukaan ja kansiteksteissä luvataan vedenalaisia missioita. Kaikki tämä on kuorrutettu 12-kanavaisella musiikilla ja 256 värillä.

Jo alkumetreiltä Super Stardustista hönkii aivan liian vahva tuttuuden tunne: tämähän on käytännössä sama peli kuin Stardust. Tuntuma on entinen, huolimatta lisäväreistä näkymät lähes identtiset. Äänetkin ovat yhtä vaisut. Vasta ensimmäiseen tunneliin sukeltaminen kohottaa mielialaa: kyseessä on taatusti yksi komeimpia tunneliefektejä konsaan tietokonepelissä. Väistä ja räiski - idea on entinen, mutta lisukkeeksi komeasti renderoitu metallimöhkäle käy tapattamassa itsensä.

Myöhemmät kentät ovat pullollaan upeannäköisiä vihollisia, jotka saavat pelaajaparan piskuisen PX2-aluksen näyttämään melkoiselta mopolta. Onneksi lisäaseita voi edeltäjästä tuttuun tapaan kerätä ja viritellä etenemistä innostamaan. Uudet kyvyt eivät edelleenkään valitettavasti vaivuta ekstaasiin.

Tällä kertaa myös kaksinappinen ohjain huomioidaan. Valitettavasti nappien toimintoja ei voi muokata mieluisekseen. Nyt sillä voi aktivoida suojan, mikä onnistuu myös vääntämällä tikkua alas. Itse olisin halunnut päästä toisella napilla asevalikkoon, mikä olisi eliminoinut turhan näppäimistön haromisen.

Jos et ole koskaan kuullut Stardustista ja olet hankkinut Amiga 1200:n, Super Stardust on loistava peli huolimatta muinaisesta ideastaan. Jos olet huhkinut Amiga 500:n Stardustin kimpussa urakalla kuukausitolkulla, Super Stardust on mukava vanhojen taitojen lämmittelyrupeama. Ei mitään muuta, ei mitään uutta.

JTurunen

Toteutus

Bloodhousen kaverit voisivat käydä uusien haasteiden kimppuun. Tekniikka on taatusti hallussa, A1200:n voisi tosin kuvitella pystyvän hyvissä käsissä johonkin suurempaan...

Kynnys

Asteroidsista tutut kontrollit löytynevät lähes jokaisen selkäytimestä. Nyt myös näppäinkontrollit niitä kaipaaville. Vaikeustaso edelleen riittävä, muttei turmiollinen. Salasanat. (Miksi ei pelitilanteen tallennusta kiintolevylle?)

Yhteenveto

Se mikä A500:lle on taivaallinen kokemus, ei välttämättä aiheuta A1200:lla samoja kutinoita. Samaa vanhaa hyvää.

Räiskintä

85

Inferno

Ocean

PC CD-ROM
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM (EMS), CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Roland, SCC-1, ATI Stereo FX, Adlib (Gold), PAS (16), Aria, Covox, Life Size Enchancer, MS Sound System, Sound Source
Ohjaus: N, H, J, FCS, CH Pro
Kiintolevy: vähintään 8 Mt
Testattu: 486/33, SB16, CD-ROM 300 kt/s



Nomen est omen

●● Nimi on enne: Inferno tarkoittaa kuumaa paikkaa, jonne pahat päätyvät. Nimi sopii: sekä paikannimeä että sen sarvipäisen omistajan titteleitä tulee nimittäin usein huudettua, kun tutustuu tähän pelimessujen ykköstähteen.

Kauan odotettu Inferno, avaruusooppera, joka lyö maailman ällikällä, todistaa lopullisesti, että Digital Image Desing eli DID osaa tehdä näyttävää vektorigrafiikkaa, muttei ymmärrä peleistä ei sitten yhtään mitään.

Inferno jatkaa DIDin ensimmäisessä ylimainostetussa avaruusoopperassa Epicissä alkanutta ihmisten ja rexxoneiden taistelua avaruuden hallinnasta. "Maailmankaikkeudessa on tilaa vain yhdelle, joka käyttää Rexxonia." Infernon ilokseen ostanut joutuu ihmisten Sankarin (valtaviin) saappaisiin, ja enemmän tai vähemmän yksin pistää isotorahampaiset, lapselliseen näköiset hirviöt ruotuun, apuvälineenä kokeellinen Inferno-hävittäjä.

Infernaalisen kokemuksen voi käydä läpi kolmella tavalla. Director's Cut on normaali kampanja, Evolutionaryssa pelaaja voi itse päättää, mitä seuraavaksi tekee ja Arcade on sarja minikampanjoita.



Planeetalta voi löytyä Jurassic Park.

Käytäväkiitoa.

Mitä? Missä? Milloin?

Inferno on taas täynnä tuttuja DIDioottimaisuuksia. Se ei osaa päättää, ollako ammuskelupeli vaiko jonkinnäköinen simulaattori ja pelaaja on jotakuinkin yksin maailmankaikkeutta vastaan. Ärsyttävin piirre on tehtävien sekavuus: jo varsinaisen tekemisen keksiminen on vaikeaa, ja sitten pitäisi tavalla tai toisella keksiä, missä se tehdään. Mission briefingien selkeys ja navigointiavut ovat parhaimmillaankin puolikuntoisia.

Infernossa lennetään kolmessa ympäristössä: avaruudessa, avaruusasemien ja vastaavien rakennusten käytävissä ja planeettojen pinnalla.

Ensimmäinen ongelma on DIDin näkemys lentomallista. Yhdistämällä oman aluksen yliohjautuvuus ja kiikkeryys muiden alusten liikkumiseen valonnopeudella saadaan mielenkiintoisista avaruustaisteluista kiduttavia kärhämiä. Kyllä hymyilyttää, kun normaalin kaksinappisen joystickin (tai hiiren) toinen nappi lisää kaasua, toinen vähentää, ja ampuminen pitäisi hoitaa välilyöntiä paukuttamalla... Ainoa etäisesti käyttökelpoinen lentomuoto on hiirellä lento, terästettynä runsaalla taistelu-autopilotin käytöllä.

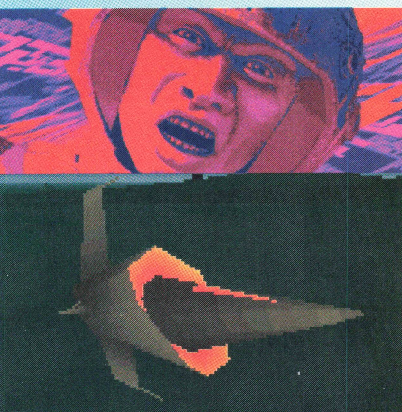
Tunkeutuminen rakennusten sisään ja käytävillä lentely olisi periaatteessa mielenkiintoista, jollei kiikkerä ohjaus onnistuisi tekemään siitä itsemurhaa. Yksi seinään törmäys saattaa aiheuttaa ketjureaktion, jonka seurauksena pelaaja ei enää tiedä pätkääkään, mihin suuntaan hän on menossa ja missä asennossa. Ja lisäksi, ainakin neljän megan koneessa, grafiikan päivitys välillä pysähtyy muutamaksi sekunniksi, mutta esimerkiksi pelaajan ennen sitä aloittama käännös viedään kyllä loppuun saakka, joten grafiikan taas alkaessa rullata, jytistään. Sokkeloissa lentäminen ei muutenkaan kuulu suosikkitapoihini tappaa aikaa.

Mielenkiintoisinta ja hallittavinta on planeetan pinnalla lentely, sillä siinä DIDin grafiikka on parhaimmillaan. Hyvännäköisiä rakennuksia, kaikennäköistä hauskaa pikku yksityiskohtaa tyyliin maahan syntyviä kraatereita, ukkosmyrskyjä, paikallista eläimistöä sun muuta on tarjolla. Lentelykin tuntuu normaalia helpommalta ja maamaaleja on helpompi rytyyttää kuin hyperaktiivisia vihollisaluksia.

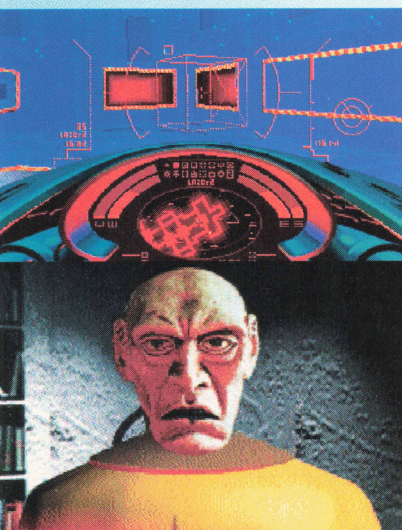
Infernon varsinainen peligrafiikka on todella näyttävää, vaikkei itse Inferno ole kovinkaan sporttisen näköinen. Mittaristo on yhtä ergonomisen käyttökelpoinen kuin muukin peli, erikoisesti rakastin tähtäimen peittävää ihme suunnistusmikälietä. Normaalit kamerakulmat virtuaalihyteineen löytyvät tietysti myös.

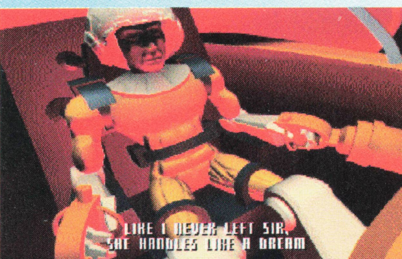
Korvien iloksi samplattua mäiskettä on riittävästi ja vielä hyvää sellaista, vaikka DID ei edelleenkään tunnu osaavan äänirutiinia, joka ei pysäyttäisi peliä hetkeksi. Musiikin voi repiä suoraan CD:ltä uhraamalla vähintää 10 megaa kiintolevyä, tai kärsiä aneemisesta plinkutuksesta. 486/33 suoriutui ruudun päivittämisestä ihan hyvin, joskaan neljä megaa ei oikein näytä Infernolle riittävän.

Koska Inferno julkaistaan vain romppuna, tihkuu hopeakiekko runsaasti välianimaatioita, jotka



Inferno-alus.

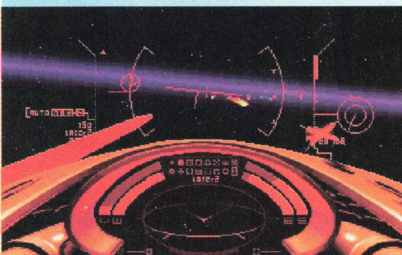




Valepukki!



Hilpeän näköinen pääpaha.



Avaruustaistelun riemua.

ovat tietokonepelien historian pitkäveteisimpiä. Kun ensin seuraa Transformers-lelun näköisen sankarin minuuttitolkulla jatkuvaa kävelyä pitkin käytävää, jota seuraa puuduttava kaksinpuhelu typerän näköisen päällikön kanssa terästettynä ala-arvoisen jahkailevilla vuorosanoilla päästäkseen näkemään aneemisen "alus lähtee"-animaation, alkaa olla vitsit vähissä. Saman nautinnon voi kokea myös rexxon-versiona, tosin heidän digitoitu keskustelunsa kuulostaa takaperin nauhoitetulta hollannilta. Näistä välianimaatioista irtoava nautinto on samaa luokkaa kuin puhelinluettelon lukemisessa. Ilmeisesti DID tajuaa yhtä vähän sopivan mittaisista, dramaattisista ja juonta kuljettavista animaationpätkistä kuin pelisuunnittelusta yleensäkin.

Infernosta olisi voinut tulla hyvä peli, sillä kaikki ainekset ovat kasassa. DID onnistuu melkein raunioittamaan yrityksensä epäselvillä tehtävillä, huonoilla kontrolleilla ja tappavan ikävillä yrityksillä tehdä välianimaatioita. Periaatteessa pikku päivitysrumballa Infernon voisi saada kuntoon, mutta tuskinpa DID viitsii.

Siinä missä Epic oli ylilyhyt mutta tyydyttävä räiskintäpeli, Inferno lätsähtää sekavaksi pannukakuksi, jossa pelaamisen iloa saa hakea. Jos Inferno irtoaa halvalla, kannattaa tsekata, mutta galaksi on täynnä paljon parempia pelejä.

Nnirvi

Toteutus
Upeaa vektorigrafiikkaa, vuosisadan tylsimmät ja pisimmät välianimaatiot. Kärsii sekavuudesta joka lohkolla.

Kynnys
Kunnon kone ja paljon kärsivällisyyttä.

Yhteenveto
Melkoinen pannukakku, visuaalisesti kuitenkin näyttävä. Ajoittain pelattava.

Avaruuspeli

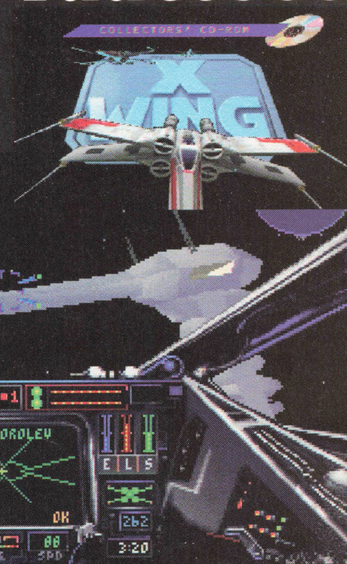
70

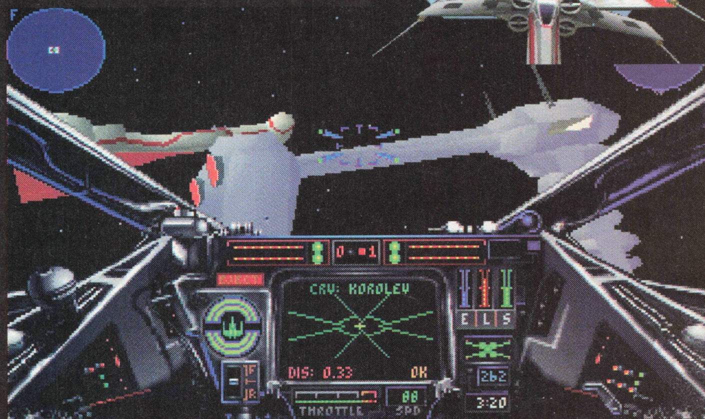
Jedin uudet vaatteet

X-Wing Collector's CD-ROM

LucasArts

PC CD-ROM
Minimi: 386/33, 1 Mt EMS, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro, 16), AWE32, OPL-4, GenMidi, Roland, Soundscape, PAS
Ohjaus: H,J,N
Kiintolevy: 1,8 Mt
Testattu: 486/50, SB-16 + GenMidi, CD-ROM 300 kt/s





X-Wing, TIE Fighterin isä ja avaruuspelien klassikko, on nyt tarjolla kiiltävänä kultakiekkona, ja mikä makoisa pikku paketti tämä onkaan. Kapinaliiton hävittäjät X-Wing, Y-Wing, A-Wing ja uusi B-Wing ottavat yhteen Imperiumin TIE-hävittäjien ja Star Destroyereiden kanssa, ja jysähtääpä Kuolontähtikin kappaleiksi.

Odotetusti X-Wingin romppuversio sisältää peruspelin lisäksi lisälevyt Imperial Pursuit ja B-Wing, mutta LucasArts ei ole tyytynyt pelkkään paketointiin, vaan X-Wing on myös käynyt läpi kosmeettisen käsittelyn.

X-Wingin grafiikka on päivitetty samalle tasolle kuin TIE Fighterissä, eli alukset ovat nyt kauniin pyöreälinjaisia ja Gouraud-varjostettuja. Myös ääniä on jonkun verran kohennettu ja äänikorttitukea lisätty. Readme-tiedosto puhuu jotain radioliikenteestä, jota en onnistunut kyllä kuulemaan, mutta ainakin tehtävänjako on nyt puhuttu ja digitoituja efektejä animaatiopätkin on lisäilty.

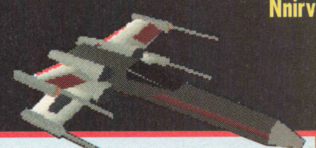
Olisi tietysti ollut kiva, jos X-Wingiin olisi päivitetty muitakin TIE Fighterin parannuksia, mutta ehkäpä se on liikaa vaadittu.

Toiveet uusista Tour of Dutyista voi haudata, sillä suurena pettymyksenä romppu sisältää vain kuusi uutta historiallista tehtävää, mutta vanhat tehtävät tulevat kahtena versiona: Classic-versio on sama kuin vanha X-Wing, New Missions tarjoaa helpotetut versiot tukusta pelaajien pääosalle liian vaikeiksi osoittautuneista tehtävistä. Me Korolevin reilusti pelastaneet veteraanit voimme tuhahdella pilkallisesti.

Kultakiekkoformaatti aiheuttaa yhden ikävän ongelman: ainakaan toistaiseksi ei ihmisten itse kyhäämiä kampanjoita voi pelata, toivottavasti joku nokkela hakkeri pystyy ongelman ratkaisemaan.

Peli pyörii pääosin suoraan rompulta, mikä kostautuu pitkähköinä latailuina, mutta kinntolevytilaa ei ainakaan kulu turhaan. X-Wingin lisukkeineen jo ostaneille CD-versio ei ole pakkopullaa, mutta muiden kannattaa tämä TIE Fighterin aisapari ehdottomasti hankkia.

Nnirvi



Toteutus
Ykkösluokan grafiikkaa, ääntä ja pelattavuutta.

Kynnys
Muutama tehtävä voi vähän itkettää.

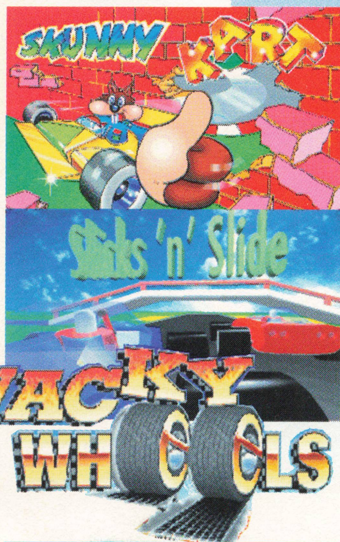
Yhteenveto
Avaruustaisteluklassikko entistäkin parempana.



95

W SHARE RE

Maanteiden valtiaat



Wacky Wheels v. 1.1

Apogee
PC
Minimi: 386, 2 Mt
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, GUS, PAS, Sound Source, General MIDI
Ohjaus: N
Kiintolevy: 5,6 Mt
Muuta: Shareware-peli.
Löytyy Pelit-BBS:stä pakettina 1WACKY.ZIP. Rekisteröinti $24,95/$34,95.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

Skunny Kart v. 1.4

Copysoft
PC
Minimi: 386, 4 Mt
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Kiintolevy: 5,1 Mt
Ohjaus: N
Muuta: Shareware-peli.
Löytyy Pelit-BBS:tä pakettina SKART14.ZIP. Rekisteröinti $29,95.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

Slicks 'n Slide v. 1.285

T. Kauppinen
PC
Minimi: 386SX, 2 Mt
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Kiintolevy: 600 kt
Ohjaus: N
Muuta: Shareware-peli.
Löytyy Pelit-BBS:tä pakettina SLIX1285.ZIP. Rekisteröinti 30 mk.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

PC:n kevyitä autopelejä ei ole liiemmin näkynyt, mutta yllättäen shareware-rintamalle ilmestyi kaksi hyvin samannäköistä tuotetta: Wacky Wheels ja Skunny Kart. Katsastimme nämä ja tutkailimme kolmantena klassisen suomalaisen Slicks 'n Sliden uusimman version.

Wacky ja Skunny ovat suoria kopioita Nintendon Mario Kartista, minkä lisäksi kaikkia kolmea yhdistää hyvä tekninen toteutus ja pelattavuus. Lisäksi yksikään peleistä ei rajoitu vain tylsään eteenpäin menoon asfaltilla.

Aseistettuja autoja on PC:llä aiemmin ollut muistaakseni vain Accoladen DeathTrackissä. Nyt lähes viiden vuoden kuluttua saamme jälleen nauttia räiskimisen riemusta: Wacky Wheelsissä ja Skunny Kartissa saa AMPUA kilpakumppaneita! Slicks 'n' Slidestä ampumaoptio puuttuu, mutta tekijän mukaan aseet ovat tulossa jo seuraavaan versioon.

Eläintarhan ajot, osa 1

Wacky Wheels

Kun tylsä tallustelu omissa häkeissä ei enää riitä tyydyttämään eläintarhan eksoottisten otusten toiminnantarvetta, päättävät ne tehdä asialle jotain. Karvaisen Pöffö-pandan johdolla ne kaappaavat joukon mikroautoja ja kaasuttavat tylsän laitoksen portista ulos.

Wacky Wheelsin asearsenaali ei ikävä kyllä sisällä futuristisia megatykkejä ja giganttisia lasereita, vaan pysyy enemmänkin ällösöpölinjalla. Radalta kerätään siilejä, joita huiskitaan muita autoilijoita päin. Asearsenaalia saa lisättyä muutamilla lisäaseilla, joita löytyy ripoteltuna ympäri rataa. Kertakäyttöisiin bonusvempeleihin, eli tulivoimankohottajiin, kuuluu pieni valikoima pommeista tulipalloihin.

Lisäaseita on kyllä hävyttömän vähän ja käytännössä vain tulipalloista on hyötyä. Tielle jäävät esteet kun on niin tavattoman helppo kiertää.

Pelattavuus kohdallaan

Wacky Wheelsin tekijät ovat nähneet vaivaa saadakseen pelistä pelattavan ja vaivannäöstä on ollut hyötyä. Harvoin saa testattavakseen näin lumovoimaista ja pelattavaa peliä.

Minuun teki eritoten vaikutuksen se, että kaasujalkaa ei ole pakko hiljentää tiukoissa kurveissa. Wackyn mikroautot käyttäytyvät aivan kuin poliitikot: nykäisy jarrukahvasta ja kurssi muuttuu lähes tyystin.

Radasta tietysti riippuu, miten raskaasti kaasujalkaa tulee käyttää. Shareware-version radat olivat vielä melko yksinkertaisia, mutta rekisteröimällä saa triplamäärän ratoja, jotka ainakin esitteen mukaan vaikuttavat hyvin mielenkiintoisilta.

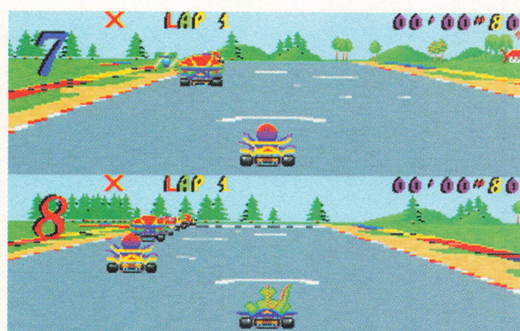
Kaksinpelinä WW on todellista hupia. Kaksi kuskia voi ottaa erää toisistaan perinteisesti joko modeemin tai nollamodeemikaapelin välityksellä. Lisäksi jos koneesta löytyy tarpeeksi vääntöä, pääsee samalla koneella huristelemaan kaksi kilpakumppania, kumpikin omalla näytönpuolikkaallaan.

Kaksinpeliin tuo oman vaikeutensa se, että vain ihmispelaajat voivat käyttää siilejä hyökkäysvälineinä. Tämän takia onkin hyvä, että ampumista voi harjoitella omassa pienessä alipelissään, joka sekin on melkoista huvia.

A-luokan autopeli

Wacky Wheelsin runko on vokseligraafinen tuttujen vektoreiden sijaan, mikä sopii peliin





Etsi kymmenen eroa: vasemmalla Wacky Wheels, oikealla Skunny Kart.





kuin puheripuli Laukkaselle. Maisemat rullaavat sopivan pehmeästi ja mopokoneen omistajat pärjäävät vähentämällä yksityiskohtia. Musiikista ei voi kuin kiittää, eivätkä ääniefektitkään ole huonoja.

Graafisia gimmikkejä on pelissä mukana yllättävän paljon. Eläimet tuulettavat tehdessään huimia taitotemppuja, peittelevät silmiään kauhuissaan ynnä muuta hupaisaa. Kaksinpelissä voi kaverille kommentoida irvailevilla pirunkuvakkeilla tyyliin "opi ajamaan."

Jos jostain pitää nurkua, niin pelin radat voisivat olla hieman pidempiä ja monipuolisempia. Lisäksi kampanjamoodi Formula 1 Grand Prixin tapaan (rataharjoittelut, aika-ajot, yms.) olisivat poikaa. Eikä sujuvasanaisesta kommentaattoristakaan olisi haittaa ("Ossi-tiikeri tulee, ohittaa Niko-pandan ja voittaa kisan!").

Wacky Wheels on hävyttömän addiktiivinen autopeli. Tekninen toteutus on kohdallaan ja uskomaton pelattavuus suorastaan pakottaa pelaamaan kerta toisensa jälkeen. Suosittelen!

Eläintarhan ajot, osa 2

Skunny Kart

Belgialaisen Copysoftin esikoistuote Skunny Kart on hämmästyttävän samannäköinen kuin Wacky Wheels. Eläintarhasta karkaamisen sijasta Skunnyn juoni on koe-eläinlinjalla. Kyseessä on virtuaaliorava, joka syötetään tietokoneeseen ja alkaa temppuilla itsekseen.

Muuten Skunny Kart on kuin kutistettu Wacky Wheels. Pelin formaatti on lähes sama: pienet mikroautot huristelevat vokseligraafisilla radoilla ja kuvakulmakin on tuttu.

Skunnyn radoissa on hieman enemmän lisäroinaa kuin Wackyn vastaavissa. Bonusesineisiin on paljon helpompi osua ja mukaan mahtuu haitallistakin romua. Eritoten minua huvittivat Arnold-samplet tiettyjä lisävempeleitä käytettäessä.

Skunny Kartin tekninen toteutus on astetta Wacky Wheelsiä huonompi. Edellisen grafiikka vaikuttaa hieman hutaistulta jälkimmäiseen verrattuna, ja grafiikan tarkkuus varsinaisilla kilparadoilla on paljon Wacky Wheelsiä heikompi.

Skunny Kart on käytännössä Wacky Wheelsin kutistettu versio. Huono peli se ei kuitenkaan missään nimessä ole, vaan on sekin ehdottomasti kokeilemisen arvoinen.

Autoilua lintuperspektiivistä

Slicks 'n Slide v. 1.285

Suomalaisen Timo Kauppisen jo pitkään kehittämä Slicks 'n Slide on saavuttanut jo jonkinlaisen kulttipelin maineen kotiprovinssimme rajojen sisäpuolella.

Slicks 'n Slide radat on kuvattu ylhäältäpäin ja ajajina toimivat elukoitten sijasta ihmiset. Autovalikoimaan kuuluu kaikkia muita paitsi mikro-autoja, aina moottoripyörästä uaziin ja protosta tankkiin.

Nimensäkin mukaisesti Slicks 'n Slideen kuuluu hulvaton renkaittenvinguttelu. Jos vauhtia on tiukassa kaarteessa liikaa, autot luistelevat kuin liukkaalla jäällä, minkä vuoksi autojen kontrollointisysteemiä on vaikeahko oppia.

Kun Slicksin kontrollisysteemin perusajatuksen (tassu irti kaasupedaalilta tarvittaessa) oppii, peliin pääsee sisälle. Tähän tosin menee melkoisesti aikaa ja ennen kuin tietokoneelle pystyy antamaan edes kohtalaisen vastuksen, joutuu ratoja jankkaamaan monia kertoja.

Suurimman huvin Slicks 'n Slidestä saa kun saman tietokoneen ääreen ahtautuu neljä pelaajaa ottamaan toisistaan mittaa. Tietokonevastus kun on vähän turhan hyvä.

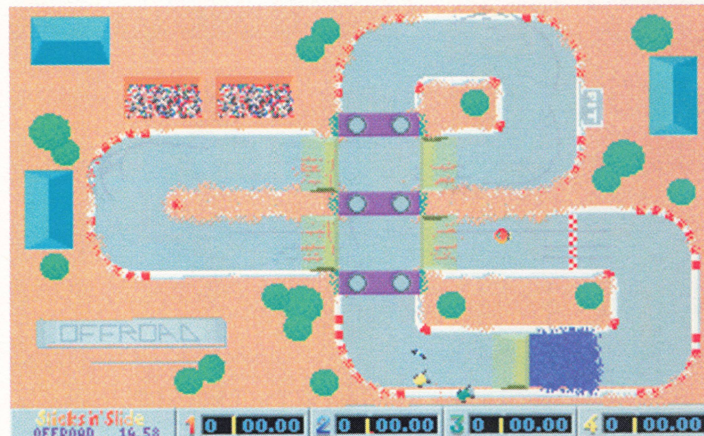
Slicks ottaa vastaan neljän pelaajan syötteen kivuttomasti, vaikka joskus hukkaakin näppäinpainalluksen sinne tai tänne. Ilotikkua (Advanced Gravis) en saanut kirveelläkään toimimaan.

Suurin vika Slicksissä on se, että siinä ei saa ampua. Tekijä tosin lupailee ammuskelumahdollisuutta jo versioon 1.9 ja Timo Kauppinen on tavannut pitää sanansa, joten emmeköhän pian pääse tappamaan toisiamme.

Ampumisen sijasta Slicksissä tönitään muita pelaajia usein ratkiriemukkain tuloksin. Pieni ja kevyt moottoripyörä kiihtyy nopeasti ja on kohtalaisen nopea, mutta jos vastapuolen ajoneuvona on raskas kuorma-auto, ei paljoa tarvitse arvailla kumpi kärsii törmäilystä enemmän.

Slicks'n Slide on puutteistaan huolimatta kelpo shareware-autopeli. Itse olen pelannut sitä jo pitkään ja pelaan vastaisuudessakin. Toivottavasti tekijä saa lupaamansa uudistukset pian valmiiksi.

Ossi Mäntylahti



Menestys maailmallakin: Slick'n Slide Suomesta.

Wacky Wheels

Toteutus
Pelattavuus ja tekninen toteutus kohdallaan. Peli suorastaan imee itseensä.

Kynnys
Ei ole.

Yhteenveto
Wacky Wheels on tämän hetken autopelien kuningas. Kuka tarvitsee Mario Karttia?

90

Skunny Kart

Toteutus
Autoilevan oravan parissa viihtyy pitkään. Hauska. Pienet jipot nostavat hymyn huulille. Grafiikka ei ole yhtä loisteliasta kuin Wacky Wheelsissä.

Kynnys
Pelin opetteluun menee hetki.

Yhteenveto
Skunny Kart on käytännössä Wacky Wheelsin pikkuveli.

83

Slick'n Slide 1.285

Toteutus
Renkaitten vinguttelu liukkaalla asfaltilla on hyvin kiehtovaa puuhaa. Suomenkielinen toteutus antaa roimasti bonuspisteitä. Ei saa ampua – vielä.

Kynnys
Autojen kontrollointisysteemi on vaikea omaksua.

Yhteenveto
Scliks 'n Slide on hyvä yritys, mutta kaipaa vielä vähän parantamista.

82



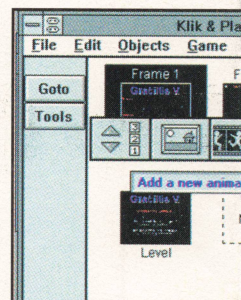
File Edit Objects Game Help

Klik & Play

Europress Software

PC CD-ROM, Windows
Minimi: Kone, jossa Windows pyörii sujuvasti. Käytännössä vähintään 386/33, 4 Mt muistia ja Windows-kiihdytetty näytönohjain
Ohjaus: N & H (J)
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: Asennuksesta riippuen 20 Mt – 50 Mt
Muuta: Hitaalla romppuasemalla ohjelma on käytännössä pakko asentaa kokonaan kiintolevylle (n. 50 Mt.) Jos KP:llä tehtyä ohjelmaa haluaa myydä eteenpäin, tulee Europress Softwarelta ostaa siihen lisenssi.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s

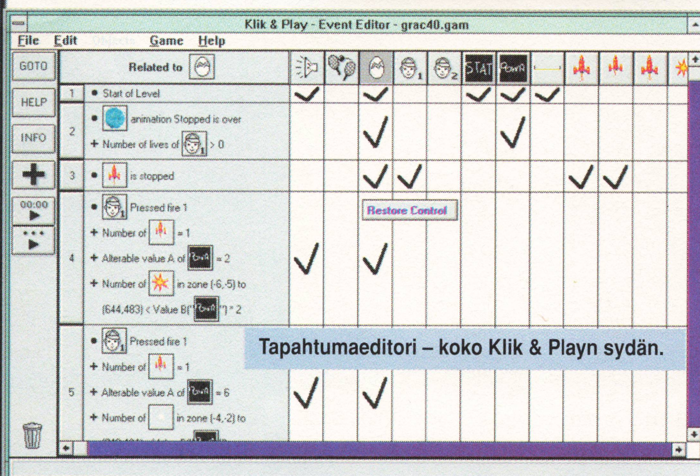
Pelintekoa Windowsilla





Suosittujen pelinteko-ohjelmien, AMOSin ja STOSin valmistajat ovat viimein siirtyneet PC-puolelle. Tuloksena on Klik & Play, jolla periaatteessa kuka tahansa pystyy tekemään omia pelejä, vaikkei koodinvääntämisestä olisi hajuakaan.

Omien ohjelmien tekemisessä on kuitenkin uskomattoman paljon kaikenlaista pientä väsäämistä ja säätämistä, joten aivan nimensä mukainen Klik & Play ei ole. Pelin synnyttäminen ohjelmalla vie aikaa, mutta ei vaadi juurikaan tietoa tai kokemusta perinteisestä ohjelmoinnista.



Tapahtumaeditori – koko Klik & Playn sydän.

Ikkunoitua ohjelmointia

Klik & Play on vain ja ainoastaan Windows-ohjelma, joten Dos-pohjaisia pelejä ei sillä pysty tekemään. Tästä on luonnollisesti omat hyvät puolensa ja omat haittansa.

Suurin haitta on se, että koneessa tulee olla Vääntöä. Windows ei joka nuhapumpussa pyöri ja ohjelmointi vaatii työstökoneelta paljon enemmän tehoa kuin koneelta, jolla peliä on tarkoitus ajaa.

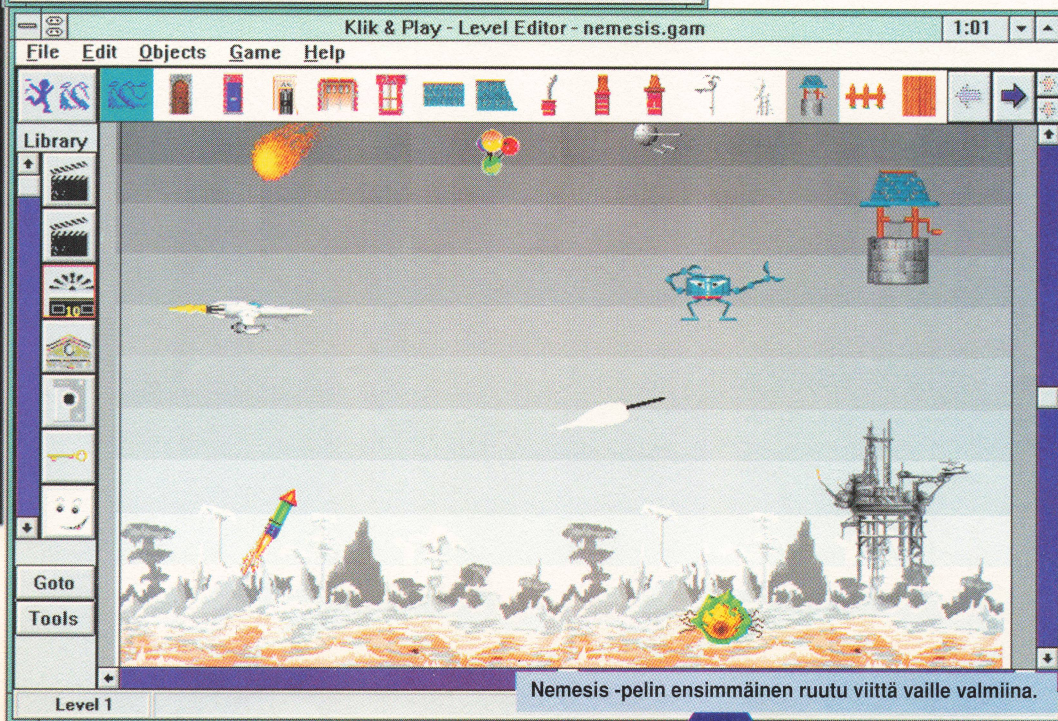
Kuten Windows-sovellukset yleensäkin, myös Klik & Play on käyttäjäystävällinen. Vaikka käyttöliittymä ei olekaan aivan standardi, sen oppii nopeasti, eikä ohjelmankaan opetteluun mene ylenmäärin aikaa. Mutta vaikka Klik & Play perustuu lähes tyystin tapahtumien ja näiden määreiden hallintaan, on aiemmasta ohjelmointikokemuksesta tietysti apua.

Flying Windows

En suoraan sanoen uskonut, että Windowsilla pystyy tekemään nopeatempoisia räiskintäpelejä, joissa ruudulla on useita olentoja samaan aikaan ja mieluummin vielä 256-värisinä. Klik & Play veti kuitenkin pisteet kotiin.

Ohjelma on yllättävän nopea: 800x600-tilassa 256 värillä ruudunrullaus ja objektien liikuttelu sujuu suorastaan vauhdikkaasti. Minulla tosin on koneessani ISA-väyläinen Windows-kiihdytetty näytönohjain, eli perus-VGA:lla se saattaa olla tuskallista.

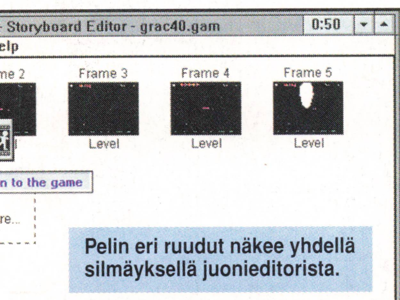
Ohjelma käyttää omaa grafiikkakirjastoaan, jonka avulla kohteiden sulava liikuttaminen kuvaruudulla toimii hienosti, eli vaikka ruutu täyttyy erilaisista hyvin nopeasti liikkuvista objekteista, ei ongelmia tule.



Nemesis -pelin ensimmäinen ruutu viittä vaille valmiina.

Romppu vai ei

Klick'n Playtä pystyy käyttämään jopa yksinopeuksiselta CD-ROM-asemalta. Itse ohjelmointiprosessi vaatii kuitenkin jatkuvaa kirjastojen selailua, jo-



Pelin eri ruudut näkee yhdellä silmäyksellä juonieditorista.

ten on se aikamoista masokismia. Siirtonopeus ei ole ongelma, vaan pitkät hakuajat.

Käytännössä yksinopeuksisten romppuasemien omistajat joutuvat siirtämään tärkeimmät kirjastot omalle kiintolevylleen, jolta tilaa häviää semmoiset 40 megatavua. Myös tällöin CD:tä tarvitsee pitää asemassa ohjelman käynnistyksen ajan.

Klik & Play on tarkoitettu aika nuorille, ilmeisimmin ensimmäiseksi tai toiseksi "ohjelmointikieleksi". Valitettavasti ohjelmasta puuttuu juuri se ohjelmointikieli.

Strategia- tai seikkailupelien toteuttaminen vaatii monipuolisempaa ohjelmointikieltä. Nyt esimerkiksi erilaisten bonusesineitten keräilyn laskeminen joudutaan tekemään kätketyllä laskurilla. Lähinnä kaipaan erilaisia muuttujia ja niiden käsittelyyn liittyviä funktioita, sillä perusmallissa on vain neljä muuttujaa, joiden arvoja voi muunnella.

Operaatio Nemesis

Päätin kokeilla Klik & Playtä käytännössä tekemällä horisontaalisesti rullaavan Nemesis-kloonin vanhojen MSX-aikojen kunniaksi.

Kun pelin idea oli selvillä, aloitin toteuttamisen poimimalla pelin mukana tulleista grafiikkakirjastoista erilaisia objekteja. Päätin asettaa satunnaisesti sinne tänne poukkoilevan tulipallon lisäämään jännitystä ja lisäksi pari ilkeän näköistä metallimömmöä yrittämään tuhmia. Ruudulle piti saada myös oma Nemesiksen Tulivaarnan näköinen alus. Objektit lisäsin pelikenttään yksinkertaisesti vetämällä ne omasta kirjastostaan pelialueelle. Helppoa ja yksinkertaista.

Seuraavaksi vuorossa oli objektien animointi. Klik & Playn kirjastoissa ei ole animaatioita valmiina juuri nimeksikään, joten työllistin pikkuveljeni Sampon, hän kun on minua huomattavasti taitavampi piirtäjä.

Pikkuveljeni animoi mahtavia räjähdysraameja innolla, vaikka turhautui välistä tappelemaan värien kanssa. Lisäksi animaation kohdennuspisteen joutuu itse määrittelemään jokaiseen kuvaan – se kun ei kopioidu edellisestä raamista. Jos omissa animaatioissa objektit heiluvat pahasti, kannattaa tarkistaa animaatiokuvien kuuman pisteen sijainti.

Tämän jälkeen oli vuorossa objektien tarkempi määrittäminen. Ohjelmoin lisävoimapallukkani kiertämään ympäri ruutua, viholliset törmäyskurssille pelaajaa päin ja oman Tulivaarna-alukseni pelaajan ohjattavaksi.

Mitä nyt tapahtuu?

Kun graafinen runko oli lähes valmis, siirryin Klik & Playn tapahtumaeditoriin, jossa piti määritellä mitä tapahtuu milloinkin, esimerkiksi mitä tapahtuu, kun pelaaja painaa tulitusnäppäintä tai kun ohjus kohtaa viholliseksi määritellyn olennon.

Tapahtumien määrittelemisessä oli yllättävän suuri työ: niitä on huomattavasti enemmän kuin äkkiseltään luulisi. Lisäksi tapahtumiin linkittyy vielä alatapahtumia, joiden toiminnot pitää myös määritellä.

Onneksi suurimman osan tapahtumista saa määritellä "pala kerrallaan". Tasoa voi siis pelata ja kun tapahtuu jotain sellaista, mitä ei ole ohjelmoitu, ilmestyy ruudulle valintalaatikko, jossa määritellään mitä tapahtuu kun se-ja-se kohde tekee temppujaan.

Kovan työn jälkeen sain kuin sainkin valmiiksi yksinkertaisen peliruudun, jossa on yksi vihollinen, alus ja yksi bonusesine. Bonusesine antaa lisää tulivoimaa ja vihollinen kuolee ohjuksesta. Simppelihän moinen tietysti on, mutta vaatii melkoisesti työtä.

Haluttaessa Klik & Play kääntää pelin EXE-tiedostoksi. Tarvittavat äänet, animaatiot ja muut oheistiedot kootaan erityisiksi datatiedostoiksi, joten Klik & Playtä ei tarvitse sillä tehtyjen pelien pelaamiseksi.

Jos ja kun joskus saan Operaatio Nemesikseni valmiiksi, uppaan sen Pelit-purkkiin kaikkien ihasteltavaksi.

Ossi Mäntylahti

Klik & Play on ilmiselvästi tarkoitettu vain toimintapelien tekemiseen. Sillä pystyy tekemään nopea- tai hidastempoisia toimintapelejä, yksinkertaisia opetusohjelmia ja ylhäältä kuvattuja autopelejä, ja niihin se soveltuu erinomaisesti.

Ossi Mäntylahti

Toteutus

Teknisesti suorastaan loistelias, käyttöliittymä ei ole ihan Windowsin standardienmukainen. Lausekielinen ohjelmointikieli puuttuu, joten Klik & Play soveltuu vain toimintapelien tekemiseen. Suuri kirjasto grafiikkaa, musiikkia ja äänitehosteita mukana.

Kynnys

Helppo oppia ja pienen ohjekirjan tavaamisen jälkeen omien pelien tekeminen käy näppärästi. Omien olioiden lisääminen on todella helppoa.

Yhteenveto

Yksi parhaista toimintapelien pelinteko-ohjelmista PC:lle. Jo mukana tulevat esittelyohjelmat näyttävät mihin Klik & Playllä pystyy. Jos tällä ei saa omia pelejä aikaan Windowsissa, ei vika ole ohjelmassa.

Pelinteko-ohjelma

PELIT HUIPPU **91**



AMIGA- JA PC-OHJELMIA JOULUKUUSSAKIN

PIKKURAHALLA.

Satoja uskomattoman edullisia ohjelmia alkaen 9,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 255 5050

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.
Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.

KAIKKI OHJELMAT hintavälillä 9,90–95,-

Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.

AMIGAN PD-/SW-VALIOT à 19,-

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 19,-
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb. 2 x 19,-
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
62. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 19,-
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
123.–125. Teckno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 19,-
126. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä. 2 x 19,-
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkifutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zipp, Boom!
138. WP:stä käynnistyvä moniajava Tetris huippuäänin.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92–93 prev. Futispelien pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispelien kävelevä kingi - lad.shell.
144. Woodys World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermariolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdotonta eliittiä.
149. Space Hulk prev. Hermojaraastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
154.–155. Spaceballs:9 Fingers huippudemo (State of Art 2) 2 x 19,-.
157. Pygmi Projects Extension -93. Assemblypartyjen voittajademo.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotööriseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patrician, F1 Challenge
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskaksintaistelu.
166. Previkkakokoelma 1. Troddlers, California Games 2.
167. Previkkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojallasi kentät, nitistä oliot.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinruokayksikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.
175. The Last Tetris prev. viimeisintä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontäyteinen samuraiseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Buble Boblelle.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robottiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantalapsi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päältäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal! prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdista taivas Zero-hävittäjälläsi.
190. Asiantunteva israelilaisversio klassisesta miinapelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotillasi vihollisvoimat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rosvo.
197. Arcade Pool (prev.) Huippuluokan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannonfoddermainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskiajan seikkailu.
200. Wiz'n'liz:n (prev.) tietäjät haastavat Sonicit ja Mariot.
201. Ishar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammuntakaksintaistelu.
203. Bob's Bad Day:ssä (prev.) pallo läpi vaikka käänteisen vetovoiman.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.)Hyvä 1. MS lentosimu
205. Robouldix (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206. Wonderdog (prev.) olisi pelin nimi jos Sonic siili olisi koira.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa valitset reitin.
208. Crash Dummies (prev.) Taistele ura auki monitorien maailmassa.
209. Dithell in Space (prev.) Loiki vieraiden luonnonlakien alla.
210. Toada Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.
211. Pelikokoelma King's Aces pokeri ja Space Shooter pika-ammunta.
212. Vitsituokio, Mikrotrivial, Lottopeli ja muuta mukavaa.
213.–214. Quest for Shit. Tuhoa ....kamainen totalitäärikkö. 2 x 19,-

PC FOX PD-/SW-OHJELMAT á 19,- (3.5"HD)

1. Arc Master. Helppokäyttöinen valikko-ohjelma. Pakkaaja/purkaja.
2. Wolffenstein. Dungeonmastertyylinen huippupeli.
3. Pinnball flipperi + Breakout-muurinmurtopeli.
26. Uptown pörssipelisimulaattorissa perit yrityksen.
30. Vampyr, kuuluisan roolipeliversio 2.0.
46. Monopoli. Onnistunut PC-käännös klassikkopelistä.
93. Keen Episode IV: Secret of the Oracle.
111. Tank Wars I:ssä on paljon asearsenaalia ja tunnelmaa.
132. Pharaoh's Tombissa seikkailet pyramidissa muumioita vältellen.
133. Space War. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
139. Tähtilaivastosimulaattori. Johda vaikka klingonilaivastoa.
141. 3D Star Trek. Istu kapteeni Picardin komentotuoliin.
147. 4 x 4 Off-road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
148. Pool on vektorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
153. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
155. African Desert Campaign:ssa käyt 2. maailmansotaa Pohj.-Afrikassa.
161. Net Hack V.3.1.0. kehittyneempi versio. Vaatii 2 Mb kovalevyltilaa.
162. Sukupuuohjelmalla laitat sukupuusi järjestykseen.
173. Death Watch roolipeli. 4 hahmoa. Todella hyvä grafiikka.
175. Keen 6. Legendaarisen lastenpelin kuutososa (prev).
176. Keen 1. Menestyssarjan ensimmäinen peli.
180. PD-pokeri, joka simuloi Rayn klassista pokeripeliä.
186. PC-file 5.01. Asiakasrekisteriohjelma (käytössä meilläkin).
187. PC-file 5.01. Tarratulostus ja tiedostomuunto muista formaateista.
206. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
209. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
215. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
216. Cosmo's Adventure on parhaita lasten seikkailuja.
218. House of Horror 1. Larry-tyyppinen graafinen kauhuseikkailu.
219. House of Horror 2 on peljättävän ykkösen vavisuttava jatko.
228. Battle Ship V.2.3. Näyttäväksi grafikoitu laivanupotus.
229. P. Ford biorytmi V.3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
231. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
235. Hugo III eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
236. Hack V.3.6. on suosittu roolipeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
237.–238. Wolfenstein editori pack. Vaatii Fox PD N:o 2:n. 2 x 19,-
246. Astrologilla näet tähtitaivaat ja väsäät horoskoopit.
247. Army VGA. Tasokas North & South -tyylinen sotapeli.
251.–252. Envision Publisher Plus V.1.52 on tasokas monenlaisissa PC-koneissa toimiva julkaisuohjelma. 2 x 19,-
259. Battfish-simussa olet 2. maailmansodan ajan sukellusveneen kapteeni.
261. Empire. Kuuluisan strategiapelin laaja versio.
265. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
267. Scorch Earth V.1.2. Hyvä tankkisotapeli.
271. S3 Mripillä nappaat peleistä ja demoista musiikkifilet.
272. 412 vitsiä blondiineista.
278.–280. File Express V.5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 19,-
281. Stellar Defense on laserin kuuma avaruustaistelupeli.
285. Talvisota on kansallispeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
288. Eemram nostaa PC:n perusmuistin max. 736 K.
290. Konvertointiohjelmalla Adlib-musat soundblasterille.
291. Modulien soitto-ohjelma useimmille äänikorteille, jopa ilmankin.
292. Disk Catalog syst. V.4.63. Selvitys tai tulostus diskettien sisällöstä.
293. Game Winnerillä jäädytät pelitilanteet, joista voit jatkaa.
294. Promod V.1.1. Paras (Soundblaster Pro) modulien soittaja.
297. Mod Toolsilla soitat ja tallennat Soundblaster-yhteensopivat samplet ja modulit jopa Amiga-yhteensopivasti.
298. Triton Fast Trackerilla teet huippumusaa. Mukana muutama moduli.
301. VPIC-kuvankatseluohjelmalla EGA-, VGA- ja SVGA-kuvat helposti esiin.
304. Multi Civilizationilla saat Civilizationiin ihmispelaajia.
306. Crusher agenttipelissä oudot oliot mellastavat ja happi vähenee.
307. Crazy Shuffle on lasten värikäs muistipeli.
309. Blaque Bookilla (V.5.12) pidät kirjaa yritysasiakkaistasi.
311. Calc taskulaskimen voit kutsua esiin niin halutessasi.
312. Forms on tekstinkäsittelyohjelma (ASCII) tulostusoptioin.
315. The Ciwil War. Strategiapeli USA:n sisällissodasta.
316. Claude kotipsykiatri ruotii hauskasti mielesi ongelmia.
319. Captain Comic II. Upea lasten seikkailupeli.
321. Conquest on selkeä valloituspeli jopa 7:llä ihmis-/konevastustajalla.
323. Kolme klassikkoa: Invaders, Centepede ja Worm Game.
327. Utopia on suomenkielinen pääministeripeli likaisesta politiikasta.
328. Neon Paint on jopa Deluxepaintin tasoinen piirto-ohjelma.
329. Night Ridessä tulitat lentokoneita ja desantteja. Hauska grafiikka.
333. Geoclock näyttää etäisyydet ja vrk-ajat. Myös maantiet. opisk.
334. 7-bittisellä konsoliajurilla skandit ja sulkumerkit kuntoon.
335. Pinball Dreams preview. Todella hieno flipperipeli.
336. Freddy Pharkas preview on Sierran hienoin villin lännen seikkailu.
338. Gate World on avaruusluolaston plasmatykityspeli. Väh. 640 Kb.
340. Barons 4.33 on keskiaikaan sijoittuva rooliseikkailu.
341. Int. Ninja Rabbit 2.2 on hieno karatejänispeli.
342. Dungeons of Unforgiven. Upeagrafiikkainen roolipeliunelma.
344. Crystal Caves on Apogeen tasokas lasten kaivosseikkailu.
346. Math Rescue on matematiikkaa opettava lasten seikkailupeli.
347. Ken's Labyrint. Tasokas Wolfenstein-haastaja.
348. Zone 66. Tasokas vuoden 2035 sotapeli Epiciltä (väh.386).
349. Overkill. Markkapelimäinen Epicin avaruusräiskintä.
350. Harry Halloween on tasokas kauhuseikkailu Apogeelta.
351. Ceveman on previkka Eliten hienosta luolamiespelistä.
352. Epic Pinball on huippuflipperi - herätä Androidi!
353. Keen 5. Suositun lastenpelin viides seikkailu.
354. Keen 2. Suositun lastenpelin toinen seikkailu.
355. Keen 3. Suositun lastenpelin kolmas seikkailu.
356. Body Blows previkka on mahtava karatepeli.
357. Electro Bodyssä olet tulevaisuuden biorobocop.
358. Copy QM V.3.01. Uusi versio hyvästä kopiointiohjelmasta.
359. Animal Math opettaa lapsille matem. + Joe Clock kellonopetus.
360. Storm avaruuspelin hieno leveli. Väh. 2 Mb kovalevy.
361. Darksidessä tankkimetsästystä suihkumoottorit selässä.
364. Viruksentorjuntapaketti (FP-210, SCANV 109, Clean 109).
365. Argo Checkers on hiirellä toimiva tammipeli.
367. Tennis. Tasokas previkkaversio. Vaatii 620 Kb muistia.
368. Rally. Ralliautosimulaattori. Hieno! 620 Kb/386.
369. Brutal Sports Football. Tulevaisuuden amer. jalkapallo.
370. Kaksi Tetristä - Floatris ja Uptris.
372. Imperium Rex. Tasokas haastaja Empirelle.
373. Duke Nukem II (Apogee). Tuhoa Alienit. 620 Kb muistia.
374. Epic Baseball previkka loistavasta kaupall. pelistä.
375.–376. Doom. Ehkä PC:n paras peli. 620 Kb + 4,5 MB kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjaat 2000-luvun taistelualusta.
378. Nyet III. Ehkä paras Tetris-klooni.
380. Sango Fighter. Huippukaratepeli (prev.). 620 Kb/32 Kb EMS.
382. Doom Net -ohjelmalla linkität kaksi Doomipelikonetta.
383. Beneath a Steel Sky (prev). Virginin larrymainen laatupeli.
384. Micro Machines (prev). Mukaansatempaava autopeli.
387. Krusty's Fun House (prev). Simpsonien pellesankari vauhdissa.
388.–389. Lotto Challengerilla hoituvat lottohommat.
390. Doom editor. Tuhti editoripaketti Doomin pelaajille.
391. Norton 45. Quick Unerase, Safe Format ja Unremove Dir.
392. Strategy VGA. Keskiaikaan sijoittuva strategiapeli.
393. Ground War VGA. Laadukas USA–IRAK tankkisotapeli.
394. Neljä erilaista palapeliohjelmaa. Voit lisätä omia gif.kuvia.
396. Machine Nation on raju avaruusammuntapeli.
397. Dino-ohjelmalla luot vaikka omia sauruksia. (VGA, EGA, CGA).
399. Kolme pakkausohjelmaa. ARJ 241, LHA 2.13, PKZIP 2.04.
402. Xargon seikkailupeli Epiciltä. Hyvä ja upea!
405. Jättipotti 1.1 (CGA) arpoo numeroita eri TV:n rahapeleihin.
407. Mice Man (EGA) on myös aikuiset "ottava" lasten älypeli.
410. Yab (VGA) huippubaseball peli. Väh. 500 Kb perusmuistia.
411. 3 pelinteko-ohjelmaa. Ohjelmakirjasto, kartta ja sprite-editori.
412. Winter Lemmings (prev) (EGA). Johda pikkuolennot turvaan.
413. Keen 7 (EGA). Uusi jatko-osa suosittuun lastenpeliin.
415. Musician on hyvä sävellysohjelma soundblasterille.
416. Game Solutions sisältää 57 läpipelausohjetta Sierran peleihin.
417. Video Poker & Casino hienolla VGA-grafiikalla.
418. Disk Catalog syst 7.04. Hyvä diskettien kortistointiohjelma.
421. Attack Sub (prev). Laadukas sukellusvenesimulaattori.
423. Onnenpyörä. Melkein kuin TV:ssä. Voit myös laatia kysymyksiä.
424. Ikikalenterilla voit laatia kalentereita.
429. Jill of Jungle II. Seikkaile Tarzanin tyttärellä.
430. Fairshares. Opastava ja tulostava hyvä taulukkolaskenta.
431. Wall Pipe. Tosihauska vedenjuoksutusputkipeli.
432. Adlib-musamoduls. Adlib- tai Soundblaster-äänikorttiin.
433. Video Librarian. Kortistoi monipuolisesti miljoonia ohjelmia.
434. Untitled. Party -93 voittajademo.
435. Turbo TXT File Comp. 4.0. Ohjeisiin ja helppoihin käynnistyksiin.
437. Fulview kuvannäyttöohjelmalla näet jpg-, tga- ja Gif-kuvat.
438. Scorched Space V.1.1 avaruussota. Paljon aseita ja pelaajia.
439. Skyroads 3D. Huippunopea avaruuslentokisa.
440. Zip Chunker Fast 2.01:llä pakkaat jo pakatut tiiviimmin.
441.–442. 4DOS käyttöjärjestelmä V.5.0. Ehkä Microsoftin 6.0 parempi.
447. Function Keys:llä ohjelmoit F1-F12 näppäimet.
448. Dos TSR Screen Scrollerilla kelaat DOStiedostoja kätevästi.
449. Go-Game V.2.1:n klassinen go-peli.
450. At the Partyn demo The Good, The Bad & The Ugly - by S!P
451. Toshiba SCSI CD ROM - ajurit. Sisältää XM-3401B tuen.
452. Falcon & Mig29:n Mig29 modernisoija. Päivittää versioksi 1.02.
454. Match'em muistipeli 7–40-vuotiaille.
459. DEU 3.01:llä editoit Doom-pelin esineitä ja henkilöitä.
460. Doom Etherslips 8250 v.11.7:llä 2-peli. Tarv. pääteohjelman.
461. Doom äänikasetilla Doomin äänet Aliens elokuvan ääniksi.
462. Doom äänikasetilla Doomin äänet Star Trek ääniksi.
463. Doom äänikasetilla Doomin äänet When Harry Met Sally ääniksi.
464. Doom äänikasetilla Evil Dead II ja Army Of Darkness ääniksi.
469. Doom 1.2 päivitysohjelma Doom 1.1:een.
479. Destruction Zone tulevaisuuden tykkipeli. Hieno!
480. C-64 emulaattori V0.9a. Yllättävän hyvä!
481. Cybernet hiiriohj. tekstipeli Valloita tulevais. tietokone.
482. Themepark (Prev.) Bullfrogin huvipuisto huippusimu.
483. Wowll 2.3 moduulisoittaja. VGA, tukee liki kaik. äänikort.
484. Kokoelma pelieditoreita huippupeleihin.

485. Aso 2.04 suom. offline- (Omen/Qwk) viestipakettilukija.
486. Invasion Of The Mutant + Spacebats Of Doom (prev.).
487. Heartlight EPIC Mega Gamesin Boulderdashmainen peli.
488. Cinemation helppo animaat. -ohjelma. Graaf. käyttäjäliit., selkeät editorit, VGA grafiikka, tukee PCX-formaattia.
489. Dosnix 2.2.b yhdistää UNIXin ja DOSin parhaat piirteet.
490.–491. Falcon 3.0 päivitys 3.03:ksi. 2 x 19,-
492. Syspage 1.0a on sysopin chat-ohjelma. Mm jaettu ruutu.
493. Digital Integrationin Tornado (prev.) hävittäjäsimulaattori.
494. Mechwarrior 2 (prev.). Mahtava robottitaistelusimulaattori.
495. MEX täydellinen lääkärin suom.kiel. vastaanotto-ohjelma.
496. Program Installerilla helposti PRO 4.8a:maiset asennusohj.
497. Stelcon 2469 v1.6 Mast. of Orionmainen 1–5 henk. strategiapeli.
498. Arcmaster 9.9. graaf. käyttöliityntä pakkausohjelm. käyttöön. Täysin konfiguroitavissa. Tukee mm. zip, arc, pac, lha ja arj tiedost.
499. Armourgeddon (prev.). Tulevais. sij. vektorig. sotasimulaattori.
500. VScan & Vclean 9.23. Tunnistaa 2819 eri virusta ja variaatiota.
501. CDGRAB 3.2:lla CD-ROM asema audio CD-levyjen kuunteluun.
502. Capture the flag 1.4. Valloita lippu. Miniatyyrimäinen VGA graf.
503. Hornet: Naval Strike Fighterin päivitys versiota 1.01 varten.
504. Qpeg 1.3f nopea pakattujen jpg-form. kuvien näyttöohjelma.
505. DasBoot 2.2 mahdollistaa konfiguraatiotiedostojen yht.aik.olon.
506. Haplink 2.0 hypertekstiohjelma. Ohjelmallesi helppo manuaali.
507. The finishing touch installointiohjelmalla esim. tiedost. pakkaus n. 50%, levyvirh. tarkist., varjost. ikkunat, käynnist.tied. muuttam.
508. Compushow 2000 1.01a on ikkunoitu kuvankatseluohjelma.
509. Kermit 3.0:lla tietoliikenne sujuu. Vaativa ja monipuolinen.
510. VShield 112 etsii itsenäisesti virukset ajettavista tiedost.
511. Info + v.1.57 kertoo muistialueet/laitteiden asennusosoitteet.
512. Vanha Testamentti suomenkielisenä tekstitiedostona.
513. Telix tietoliikenneohjelma 3.22. Helppo/monipuolinen + pank.ktö.
514.–515. Raptor (Apogee) PC:n paras räiskintäpeli. 2 x 19,-
516. Microprosen UFO (prev.). Ehdolla PC:n parhaaksi peliksi.
517. Persistence of vision ray tracing ohjelma. 486 tai parempi.
518.–519. Last einchof beer. Hyvä olutpullon räiskintä. 2 x 19,-
520.-521. SSI -94 demo. Hieno esitys SSI:n peleistä 2 x 19,-
522. Scan & clean 9.25 v 114. McAfeen viruksentappoase.
523. Dmapedit 1.1. Vihdoinkin kunnon karttaeditori Doomiin!
524. Uusia tasoja Doomiin. Lisähaastetta levyn täydeltä.
525. Dual module player 2.89. Paras musiikinsoittaja PC:lle.
526. Electrobody on hieno hyppelypeli tulevaisuudesta.
527.–528. Executor 1.2 for DOS. Mac-emulaattoridemo. 2 x 19,-
529. Graphics Workshop; Dossin monipuolisin kuvankäsittelijä.
530. Gun check. Monipuol. tietokantaohjelma asekeräilijöille.
531. Star hammer. Hieno päältäkuvattu avaruusräiskintäpeli.
532. Houndedissa koirasi juoksevat kilpaa ja lyöt vetoa.
533. Last of the free. Hieno sivukuvattu avaruusräiskintäpeli.
534. NCC1701 on Star Trek aiheinen avaruusstrategiapeli.
535. Kaksikymmentäkaksi (22) uutta kenttää Doomiin.
536. Outlaw -97 on kaksin pelattava hyvä kaksintaistelupeli.
537. Pac-Man DOOMilla Doomin hahmot pakumaailmaan.
538. PC-track 3.0 on hyvä satelliittien seurantaohjelma.
539. Scream tracker 3.01 on musiikkiohjelmien kermaa.
540. Thunderbyte anti-virus. Tehokas virusetsijäohjelmapaketti.
541. Zanti on hauska variaatio Pipemania-putkipelistä.
542. TurboCAD huippuohjelma (prev.). Vain tallennus puuttuu.
543. Premier manager 2:ssa (prev.) olet jalkapallomanageri.
544. Wizard (prev.) haastaa Wolfensteinin. Väh. 1Mb EMS.
545. Fire and Ice (prev.) on tasokas tasohyppelypeli.
546. Post 210 offline reader säästää boximessuilijan rahaa.
547. Album master on äänilevykeräilijän kortisto-ohjelma.
548. Cd master kortistoi CD:t. Tulostaa myös kansipaperit.
549. Casette master kortistoi kasetit ja tulostaa kannet.
550. F-prot 2.11 on tehokas virusten torjuntaohjelma.
551. Diskqwk 1.10 nopeuttaa ATID kiintolevyä jopa 45%!
685.–686. Raptor 1.1 (Apogee), ehkä paras PC-räiskintäpeli. 2 x 19,-
687.–688. Doom 1.4. Ehkä paras PC:n 3–D -peli + tietopaketti. 2 x 19,-

FISH-PD à 9,90 (Amiga)

saatavana välillä 1-1000 (EI 831–850)

Tyylikäs RITARI-HIIRIMATTO

- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

39,-

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään. MUSIIKKIKURSSI

USKOMATON HINTA! **95,-**

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotiimin. (Ei A1200)

AVE ILLUSION SAMPLES PACK

Amigalle

Copyright Avesoft

7-levyinen Avesoftin huippusyntikoilla teettämä musiikintekijän peruspaketti. Laaja yhteensopivuus ja kattavuus. Rumpusoundit käytetyimpinä erityisen painotettuja. Korkea, puhdas näytteenottotaajuus, josta 7. levyllä olevia laajoja ohjeita noudattaen on helppo editoida soittimia peli- ja demokäyttöön. Samplet ovat käyttövalmiissa IFF-muodossa.

vain **95,-**

KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:nmahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa. (Ei A 1200)

PS. Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 269,-~~ NYT ENÄÄ VAIN **95,-**

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA Ammattilais-sarjan Ave- pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
2. AVE-MENUEDITORI 2 Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
3. SURVIVAL-DUETTO Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
4. MEMOHEX & HEXTIME (uutuus) Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
7. AVE KORTISTOIJA 2 (uutuus). Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma
8. EXTERIVM I (uutuus). Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen. Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. COLORIS 5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
12. BOOTMASTER Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. FORMULA ACE 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
14. EASY DEMO jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1 Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2 Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. AMOS UTILS Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler
18. PRO LOTTO Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. AVE PROCOPIER X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
21. EAT OR DIE Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. VAKIOVEIKKAUS Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
23. AVE ASKMASTER Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. ELECTRONIC WORM 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. EXTERIVM II Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
26. AVE STRATEGY PACK. Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. LINE UP Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvòn improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. ROLLING Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
29. LASER MAZE. Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
30. AVE DISKETTIREKISTERI. Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin.
31. VELORIS Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle. Varo riippuvuutta.
32. VAKIO 1 x 2. (uutuus) Uusi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Diagrammi- ja Detail-sivut sekä tilaa jopa 230 joukkueelle. Uusi versio 2.14.
33. VIDEO SCROLLERILLA (uutuus) teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
34. COODIX (uutuus). Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
35. AMDI SYNTHESIZER (uutuus) Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.
36. AMBUSH (uutuus). Järkeile ja ammu reitti läpi vihollisketttien ja tuhoa Zharin pääperkele.
37. ZOMBIE THE LIVING DEAD (uutuus) Aaargh Zombiet tulevat vavahdutta-
vana 2 disketin grafiikkaseikkailuna, mutta yhden ohjelmadisketin hinnalla.
38. EXCELSIOR SET (uutuus). Kaksi mukaansatempaavaa peliä. Nuketri - laserinkäryinen haastaja Tetrikselle. TrancQ - kiehtova droidipelihybridi. Yksi tai kaksi pelaajaa.

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT 3,5" korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

____

MUUTA tai jatkoa ed.

____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-
____**kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
____**kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
____**kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
____**kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
____**kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack,** monta levyllistä seikkailuja
____**kpl M12 Giga Pack,** kymmeniä parhaita PD-/SW-pelejä

HARDWARE + MUUT
___ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
___ kpl Ritarihiirimatto **à 39,-**
___ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
___ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin hintaan **29,-**
___ x 10 kpl 3,5" HD disketit pienerissäkin hintaan **39,-**
___ kpl PC:n Super Mouse II. Hyvä hinta/laatusuhde **á 139,-**
___ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
___ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
___ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
___ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**

Nimi ______________________________

Osoite ______________________________

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Pelit joulukuu/94

AVESOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN

Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33420/7

33003 TAMPERE

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti. Huomautukset 14 vrk.



Osa 1

Varjojen valtias

●● Juuri kun sankarimme luuli pelastaneensa maailman jälleen kerran, pahat voimat siirsivät hänet kuolemankatkuiseen luolaan. Vilkaisu inventaarioon paljastaa karmean tosiasian: melkein kaikki varusteet ovat hävinneet. Mutta koska välitöntä vaaraa ei ole näkyvissä, on pako hyvinkin mahdollista...

Versiossa 1.1 on karmeita bugeja. Peli kaatuu aina, kun taikasauvan kanssa käytetään fetch-loitsua tai Leshyn liikkuvaa puskaa yrittää käpälöidä. Tuuliluolassa täytyy taikoa calmin jälkeen heti open, tai ulos ei enää pääse mitenkään. Tanyan pelastamisen jälkeen hänen huoneessaan oleviin esineisiin koskeminen aiheuttaa jälleen kaatumisen. Onneksi huoneessa ei ole mitään tarpeellista. Hanki Pelit-BBS:stä kaikki korjaustiedostot!



Hapuile luolassa kunnes löydät tikarin ja tulukset. Näppärä maagi tutkailee ympäristöään valaisemalla luolaa juggling lights -loitsulla. Ruudun oikeasta reunasta löydät soihdun, jonka saa irti kampeamalla tikarilla. Soihdun saa syttymään magialla (flame dart) tai kilkuttelemalla kipinöitä tuluksista tikarilla. Ovi puolestaan nöyrtyy tikarilla vääntämällä tai ainakin sormeilemalla. Tutki myös kaikki luurangot, niistä löytyy muutama kolikko.

Seuraavasta huoneesta ota mukaasi kuolleelta seikkailijalta tavaroita hahmostasi riippuen. Miekanheiluttajat saavat paremman aseen, velho puolestaan palasen kangasta. Eteläisen huoneen kuilun yli pääsee joko kävelemällä köydellä (varas), roikkumalla käsien varassa (taistelija ja paladiini) tai levitoimalla, levittämällä kangas ilmaan ja levitoimalla uudestaan (velho). Älä välitä, vaikka haavoittuisit hieman kuilua ylittäessäsi.

Päästyäsi luolasta tapaat kauniin tummaverikön, Katrinan. Juttele tämän kanssa, ja paina eritoten mieleesi missä kaupunki sijaitsee. Tytön häivyttyä ota pylväästä Pimeyden ruhtinaan symboli ja suunnista hieman länteen sekä reilusti pohjoiseen, kohti kaupunkia. Katrinan voit tavata kaupungin porteilla joinakin iltoina, ja hän opettaa maagille uuden loitsun.

Kaupungin valot

Kaupungissa ensimmäinen toimenpide on majoittua paikalliseen majataloon. Juttele myös Burgomeisterille, ja osta kaupasta mukaasi ruokaa ynnä muuta pientä tarpeellista. Jos et ole paladiini, voit jättää harjan ostamatta. Vain varkaat tarvitsevat ostospussia.

Keskusteltuasi kylänväen kanssa ilmenee, että olet eristäytyneessä Mordovian laaksossa. Olet ensimmäinen muukalainen laaksossa sitten suoalueen synnyn, ja tämä tietysti aiheuttaa pientä närää ihmissuhteissa. Kunnon sankarina et kuitenkaan välitä pahoista puheista.

Etsiydy sankarkiltaan, ja tutki se perinpohjin. Killan laitteilla voit harjoitella kiipeilyä ja parantaa lihaskuntoasi. Varkaat löytävät lisäksi tien omaan kiltaansa tutkimalla kattoa ja pöydän alustaa. Naulakon kahvoja vääntelemällä aukeaa mielenkiintoinen salaovi. Taistelijat ja paladiinit puolestaan löytävät paljon ronskimman miekan. Lue toki kirjahyllyn opukset, ja kirjaa itsesi lokikirjaan.

Varkaiden killan pariovi avautuu jäykällä pahvinpalalla, jonka saat taulusta. Tutustu kirjoihin ja nyysi kassakaapista työkalupakki. Kahvan kassakaappiin saat tutkimalla ritilää lattiassa. Tavaa renkaalla FILCH. Kirjaimet kehässä ovat aakkosjärjestyksessä ja viivat merkitsevät myös kirjaimia. Taulujen takana on pari kassakaappia. Lue kirjassa oleva loru ja siirrä sitten oven vieressä olevaa tynnyriä. Väriongelman ratkaisu on lorun sanojen alkukirjaimissa. R on punainen (red), g vihreä (green) ja niin edespäin. Järjestettyäsi kuvion oikein aukeaa salakäytävä jä pääset mestarivarkaan pakeille.

Kaupungista löytyy myös tohtori Cranium, outo mutta hyödyllinen tiedemies. Antwerpit saa kiinni avokaadolla (käytä voileipää pyydyskoneeseen.) Käytä laitetta tunnistamaan myös kuuslonkero, joka roikkuu luostarin takan yläpuolella. Craniumin kanssa kannattaa jutella pitkään tieteen ja magian eroista ynnä yhteneväisyyksistä. Tohtorilta saa hyvin tarpeellisia tavaroita, kuten tiivistettyä vettä (rehydration solution) domovoin sulattamiseksi ja vastamyrkkyä sekä parannusjuomia.

Velhot oppivat glide-loitsun, jota tarvitaan myöhemmin.

Mordovian kauniit ja rohkeat

Ensimmäisiä hyviä töitä kaupungissa on vanhan Nikolain auttaminen. Etsiydy yöllä metsässä paikkaan, jossa leijuu nuoren naisen haamu (katso karttaa.) Juttele tälle ja vakuuta tytölle, että hän on todella kuollut. Joudut poistumaan ruudusta useaan otteeseen, ennen kuin Anna tajuaa olevansa entinen. Kerro Annan kohtalosta Nikolaille – tämä lähtee etsimään vaimoaan ja vaihtaa hiippakuntaa. Kun seuraavana yönä tapaat kummatkin haamut samassa paikassa, pyydä Nikolailta hattua myöhempää käyttöä varten.

Ihmissuhdeongelmat jatkuvat. Kaupan myyjä ja linnan portinvartija ovat kuin ovatkin kainoja kyyhkyläisiä. Juttele kummallekin, ja toimi viestinvälittäjänä, välittäen kuulumisia. Saatat joutua ravaamaan väliä useamman päivän, joten tee välillä jotain muuta.

Viimeinen, muttei vähäpätöisin inhimillinen ongelma on menninkäisen huumorintajun palauttaminen. Käväise hänen luonaan, lainaa kumikana, ja juttele. Saat selville, että raukkaparka meni kertomaan "Baba Yaga ja sankari" -vitsiä yleisölle, johon valitettavasti Yaga-neiti sattui kuulumaan. Seurauksena Baba Yaga kirosi hänet vieden tältä kyvyn kertoa vitsejä. Apua saat itseltään velhottarelta myöhemmin pelin aikana.

Kuuslonkeron luostari

Hankittuasi tohtorilta tiivistettyä vettä voitkin lähteä tutkimaan luostaria. Igor kyllä varoittelee, että luostari on paha paikka, mutta sankarin on mentävä sinne, minne kukaan ei ole aiemmin mennyt (ja tultava elävänä takaisin). Luostariin pääsee kahdella tavalla: varas kiipeää ikkunasta sisään iskuhaan avulla ja muut näyttävät ensin kuuslonkerolle Pimeyden ruhtinaan symbolia, jonka jälkeen avaavat sillä oven.

Sisällä vapauta domovoi tiivistetyllä vedellä, ja lamauta takan yläpuolella roikkuva kuuslonkero joko heittelemällä sitä loitsuilla, kivillä tai tikareilla. (Tähtää tarkasti, sillä huolimaton tulipallo polttaa koko luostarin poroksi.) Vaihtoehtoisesti voit syöttää olennolle valkosipulia, jolloin pääset etenemään rauhassa. Varkaat tietenkin haalivat mukaansa kaiken mitä ei ole pultattu kiinni, kuten mustaa lintua esittävän patsaan oven päältä. Väännä takan oikealla puolella olevasta nupista, ja pääset kellariin.

Luostarin kellari onkin melko metka paikka: pirunsymboleja ja muuta jännää kamaa ympäriinsä. Ota aluksi hörpyt viinistä, ja näet ikävän enneunen. Kirjoita ylös seinällä näkyvästä kuuslonkerosymbolista kirjaimet (AVOOZL) ja kohdista huomiosi kirjoituspöytään. Maagina loitsi pöytä auki, varkaana tiirikoi ja taistelijana/paladinina käytä voimaa. Kolmelle jälkimmäiselle myrkynparannusjuomat ovat melko ehdottomia!

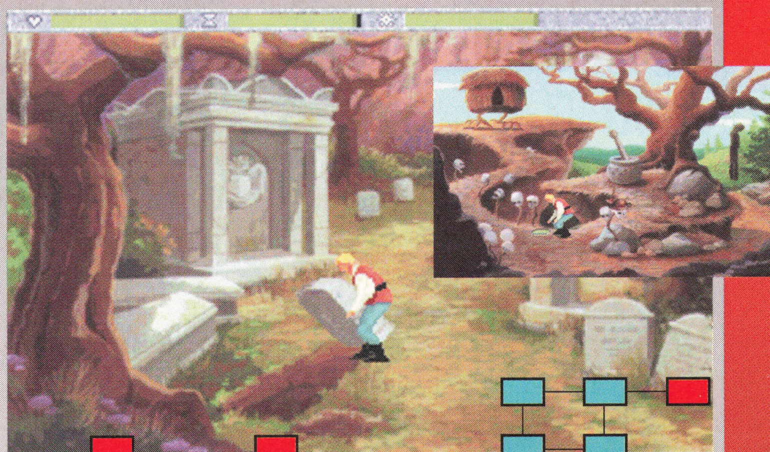
Tutustu hullun munkin päiväkirjaan, ja pistä korvan taakse mitä rituaaleista on kirjoitettu. Viinistähän sait jo veren rituaalin. Varkaana ota vielä mukaasi patsas, josta mestarivaras kertoi sinulle. Käytä ostospussia, sillä 1lähikontakti aiheuttaa melkoisen mutaation. Kun luostarista on tehty kaikki tarpeellinen, voit päästää maailman jälleen yhdestä pahasta ja polttaa koko roskan.

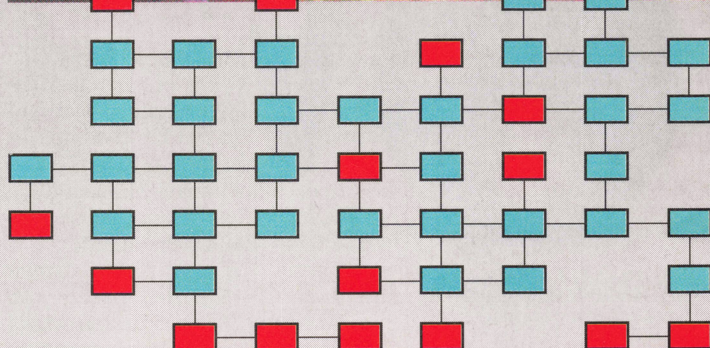
Haudankaivaja katoaa

Viidentenä päivänä tullessasi ulos majatalosta tapaat kyläläiset kokoontuneena kiihkeään keskusteluun. Juteltuasi heidän kanssaan selviää, että haudankaivaja Igor on kadonnut, ja häntä etsineet kyläläiset löysivät mustalaisnuorukaisen norkoilemasta kylän lähellä. Heimosotuia syytetään Igorin syömisestä, mutta kylän päällikkö epäilee, josko haudankaivaja olisi sittenkin jossain elossa, ja pyytää sinua etsimään tätä.

Suuntaa kohti hautuumaata, jossa huomaat hautakiven kaatuneen erään haudan päälle – epäilyttävää. Maagina loitsi kivi pois, taistelijana/paladiinina käytä puhdasta voimaa ja varkaana kehitä vinssisysteemi köyden ja puunoksan avulla. Igor löytyy avoimesta haudasta, jonne kaatunut paasi oli hänet vanginnut. Palaa kylään, ja kerro tapahtumista kylän päällikölle, joka vapauttaa mustalaisnuorukaisen. Varas voi livahtaa yöllä päällikön taloon, ja vapauttaa mustalaisen sellistä. Älä kuitenkaan pelasta Igoria ennen kuin olet vapauttanut mustalaisen tyrmästä.

Nyt sinulla on vapaa pääsy mustalaisten leiriin. Käy siellä kysymässä kuulumisia ja pyytämässä ennustusta useina päivinä. Maagille Magda opettaa aura-loitsun.





Punaisissa ruuduissa on tärkeitä paikkoja, kuten kaupunki, mustalaisleiri jne.

Metsän siimeksessä

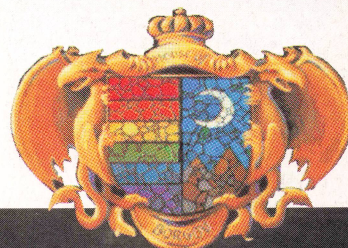
Metsässä on lukuisia kiinnostavia paikkoja. Ensin kannattaa suunnistaa Leshyn puskille, jossa hänen arvoituksistaan selviää käyttämällä järkeä. (HUOM! Leshyn ruudussa esiintyy runsaasti bugeja, jotka saattavat kaataa pelin. Tallenna viereisessä ruudussa(!) ennen kuin kokeilet.) Arvoituksiin vastataan käyttämällä puhekursoria itseen Leshyn kadottua.

Puu, jota Leshy tarkoittaa, on bonsai-puu lähellä Pimeyden ruhtinaan luolaa. Pura puuta pitelevä kiviröykkiö joko voimalla, toisilla kivillä, magialla, tai kalasta puu yläpuolelta. Istuta se Eranan puutarhasta löytyvään kuoppaan ja saat salasanan Baba Yagan pihaan.

Eranan puutarha on hyvä vierailukohde. Siellä on muun muassa rahaa, turvallinen nukkumispaikka, ja yksi loitsu. Loitsun saa ensin paljastamalla magian, laukaisemalla veden, avaamalla kukan ja noukkimalla käärön. Maagi voi vielä noukkimisloitsulla nappaista puusta taikahedelmän, joka palauttaa maagista energiaa. Rahat puolestaan ovat toisessa lyhdyssä.

Hautuumaalla voit Igorin vapauttamisen lisäksi käväistä Borgovien sukuhaudassa. Ovi aukenee joko Igorin antamalla avaimella tai loitsulla. Kryptassa näpyttele lattiassa olevaa kuviota järjestyksessä sininen, oranssi, punainen, vihreä, oranssi ja violetti. Oikeanpuoleisimmasta patsaasta lähtee linnaan salakäytävä. Ulos haudasta pääsee kättelemällä oviaukon oikealla puolella olevaa patsasta.

Ossi ja Panu Mäntylahti



Ratkaise **Gabriel Knight** Osa 2



RUMPUJEN YÖ



●● Dekkarikirjailija Gabriel Knightin voodoo-tutkimukset aloitettiin viime lehdessä. Neljän ensimmäisen päivän tutkimuksissa törmäsimme outoihin ilmiöihin. Nyt selvitämme, mitä oikein on tekeillä.

Vietät yösi Malian luona ja lähdet aamulla kirjakauppaasi. Grace antaa sinulle paketin, joka tuli postissa ja samalla puhelin soi. Vastaat siihen ja kuulet, että Hartridge on saanut selville veven alkuperän ja pyytää sinua käymään hänen luonaan. Saamasi paketti on Wolfgang Ritteriltä ja sen sisällä on kirje ja kirja. Lue kummatkin ja saat tietää lisää sukusi historiasta.

Sama mies, joka oli eilen kirjakaupan ikkunassa on siellä tänäänkin. Pyydä Gracea tutkimaan vielä rada-rumpuja ja lähde sitten käymään yliopistolla.

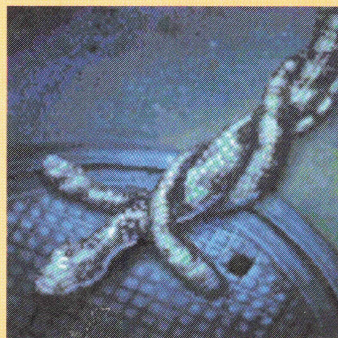
Päivä 5: Professori, joka tiesi liikaa

Mene Hartridgen huoneeseen ja huomaat, että hänkin on kuollut, vieläpä samantyyppisesti kuin Crash. Hartridgen pöydältä löydät hänen muistiinpanonsa.

Lähde museoon, jossa on oudon hämärää, etkä näe tohtori Johnia missään. Yhtäkkiä kimppuusi hyökkää museon python. Muistat lukeneesi jostakin, että kuristajakäärmeet reagoivat liikkeeseen. Huomaat oven vieressä tuulettimen virtakatkaisijan ja painat sitä, jolloin python päästää irti. Tohtori John tulee ja kertoo, että museo on suljettu, joten lähdet takaisin kirjakauppaasi.

Grace huomaa vihreän roskan naamassasi ja laittaa sen tuhkakuppiin. Ota roska tuhkakupista ja huomaat, että se on käärmeensuomu. Katso uutta suomua suurennuslasilla ja näet, että se on samanlainen kuin järven rannalta löytämäsi ja liität suomut yhteen.

Lähdet seuraavaksi poliisiasemalle, jossa huomaat, että ikkunan taakse on asettunut rada-rumpali tarkkailemaan poliisiasemaa. Mene Moselyn huoneeseen ja kerro hänelle Crashin ja Hartridgen kuolemista. Kysy myös murhatutkimuksien uudelleen aloittamisesta. Mosely kertoo, että sinun pitää todistaa voodoo-kultin osuus murhiin ja se, että voodoo-kultti on uhka. Sinun pitää myös antaa Moselylle jonkinlainen johtolanka. Anna Moselylle Hartridgen muistiinpanot ja veve. 1810-luvulla tapahtuneesta murhasta kertovan lehtileikkeen avulla todistat, että kultti on uhka ja käärmeensuomuilla annat Moselylle johtolangan.



Koska on jo myöhä lähdet kirjakauppaasi ja koska Malia ei ole kotona, joudut viettämään tämän yön yksin ja näet jälleen painajaista.

Päivä 6: Rumpujen salaisuus

Heräät Gracen huutoon hänen tullessaan töihin ja huomatessaan, että kauppaan on murtauduttu ja lattialla suoritettu voodoo-menoja. Siivottuasi sotkun Grace kertoo saaneensa kirjan rada-rummuista ja antaa sen sinulle. Kirjasta löydät rumpukoodeja.

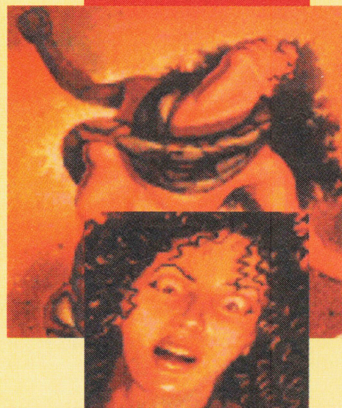
Lue lehti ja huomaat jutun, jossa kerrotaan pyhän Johnin illanvietosta voodoo-juhlana. Odota kirjakaupassa vähän aikaa ja joku ohikulkija käy tiputtamassa postiluukustasi kirjeen, jossa Mosely kertoo lähteneensä pois poliisilaitokselta ja antaa sinulle huoneensa avaimen. Ikkunassa ollut mies on myös jostain syystä häipynyt.

Lähde käymään puistossa. Mene kuuntelemaan rada-rummuttajaa ja käytä koodikirjaa apunasi, jotta voit kääntää viestin. Oikea käännös on "kutsu kokous, tänä iltana, suolle". Puistossa näet myös donitsimyyjän. Puhu hänelle ja hän kertoo ennen myyneensä donitseja Royal- ja Conti-kaduilla. Muistat, että poliisilaitos on näiden katujen kohdalla ja puhut donitsimyyjän palaamaan entiselle paikalleen poliisilaitoksen viereen.

Mene käymään poliisilaitoksella, samanaikaisesti donitsimyyjä tulee talon ulkopuolelle myymään. Odota, että poliisit käyvät ostamassa donitseja. Kun ylikonstaapeli on ahtanut itseensä donitseja häntä rupeaa väsyttämään ja pääset vapaasti Moselyn ovelle. Ovi aukeaa Moselyn kirjeessä lähettämällä avaimella. Työpöydän vasemmanpuoleisesta alalokerosta saat jäljittimen. Muuta et täältä tarvitsekaan ja lähdet museoon, jossa laitat jäljittimen uhriarkkuun eli sekey madouleen. Tämän jälkeen museo sulkeutuu ja lähdet takaisin kirjakauppaasi.

Voodoo-kansan kokous

Näytä Crashin rinnasta kopioimaasi tatuointia Gracelle ja pyydä häntä tekemään itsellesi samanlainen öljyväreillä. Grace ei suostu ennen kuin vihjaat ka-







teudesta Malia Geddeä kohtaan. Saatuasi tatuoinnin lähde hautausmaalle.

Hautausmaalla huomaat, että hautaan on tehty uusi viesti ja päätät kopioida senkin itsellesi. Yhdistämällä molemmat paperilla olevat viestit saat käännettyä viestin lukuunottamatta kolmea merkkiä. Odota, että hautausmaanhoitaja poistuu toiseen osaan hautausmaata ja tee sitten oma viestisi haudan seinään punatiilen avulla.

Lukemalla kirjeitä huomaat, että ne on osoitettu dj:lle. eli arvatenkin tohtori (doctor) Johnille. Haluat varmistaa, että tohtori John ottaa uhriarkun mukaansa tänään voodoo-menoihin asettamasi jäljittimen takia, joten kirjoitat "dj bring sekey madoule" valitsemalla kirjaimia vastaavat merkit. Et tiedä kirjainten "y", "m" ja "u" merkkiä, mutta ne voi päätellä toisesta viestistä sanoista "eye", "harm" ja "but".

Nyt olet valmis lähtemään suolle voodoo-rituaaliin. Jo sinne tullessasi kuulet rumpujen kaukaista ääntä, mutta et osaa sanoa mistäpäin se tulee. Kytke jäljitin päälle ja seuraa valopilkkua oikeaan suuntaan kunnes saavut itse tapahtumapaikalle. Laita krokotiilinaamio päähäsi. Tohtori Johnin esittäessä kysymyksiä vastaat niihin voodootietojesi perusteella "damballah" ja "ogoun badagris". Nyt pääset seuraamaan voodoo-menoja.

Näet kuinka Tetelon henki valtaa Malian. Vähän aikaa näyttää jo siltä, että voodoo-heimo tulee näkemään kohta taas uuden ihmisuhrin.

Päivä 7: Haudan takaisia juttuja

Heräät Gracen herättelyihin. Hän kertoo seuranneensa sinua eilen voodoo-menoihin ja pelastaneensa sinut viemällä sinut pois suolta kun olit tajuttomana. Grace ehdottaa, että soittaisit Wolfgang-sedällesi Saksaan ja kysyisit neuvoa. Otat neuvosta vaarin.

Soitat Wolfgangille ja kerrot mitä on tapahtunut. Kysy häneltä Schattenjägeristä ja hän kertoo sen tarkoittavan varjojenmetsästäjää, joka metsästää pahoja henkiä ja olentoja. Kysy myös kaikki Tetelosta ja saat kuulla talismaanista ja Tetelon jäänteistä. Kysy kummastakin ja saat taas uuden aiheen, Afrikan kotimaa. Kysy siitä ja kerro Wolfgangille tiedot, joita professori Hartridge kertoi Tetelon heimon alkuperästä. Wolfgangin lähdettyä tutkimaan asiaa käy lukemassa päivän lehti, jossa ihmiset kertovat nähneensä outoja valoilmiöitä eilen illalla suolla.

Lähde käymään hautausmaalla. Mene Gedden sukuhaudalle ja huomaat, että seinässä oleva pieni metallilaatta on avattu ja sen alla on nappi. Nappia painamalla saat kryptan oven auki ja menet sisään. Kuulet rikkoutuvan lasin äänen. Sytytät taskulamppuasi ja huomaat maassa lasinsirpaleita ja takaseinällä olevat hautalokerot. Avaa keskimmäinen lokero ja näät ihmetykseksesi Moselyn. Lamppusi putoaa ja samalla joku kolkkaa sinut.

Herätessäsi katsot ruumislokeroon ja huomaat, että ruumis on hävinnyt. Lompakko on kuitenkin jäänyt lokeron pohjalle ja sieltä löydät Moselyn luottokortin. Paina oikealla seinällä olevaa nappia ja pääset ulos kryptistä ja palaat kirjakauppaasi.

Saksaan sukua etsimään

Mene suoraan takahuoneeseen ja soita puhelinluettelon sivulta löytämääsi matkatoimiston numeroon. Kysy matkasta Rittersburgiin, Saksaan ja maksa se Moselyn luottokortilla. Lähde nyt lentokentälle ja matkasi Saksaan alkaa.

Saapuessasi perheesi omistamaan linnaan matkasta väsyneenä sinut ottaa vastaan Wolfgangin palvelijatar Gerde, joka kertoo, että Wolfgang ei ole paikalla. Linnan päähallista oikealla on vanhanaikainen kappeli, jossa on hieno Pyhää Yrjöä ja lohikäärmettä esittävä lasimaalaus. Katso myös kappelin seinällä roikkuvia kuvia ja lähde Gerden luokse.

Kysy Gerdeltä Schattenjägeristä ja kappelin seinäkuvista. Gerde kertoo, että kuvat kuvaavat Schattenjägeriksi vihkimisseremoniaa. Kysy tietoja myös seremoniasta erikseen. Mene nyt takaisin kappeliin ja katso jokaista kuvaa erikseen. Kuvat esittävät järjestyksessä käsiä ja vettä, veistä ja hiuksia, valtamerta ja kuppia, kuppia ja verta, kumartumista sekä kääröä.

Mene halliin ja ota suolakuppi Gerden vierestä. Otat myös portaiden lähellä olevan veitsen mukaasi, Gerde kertoo sen olevan Schattejägerin veitsi. Mene portaita ylös makuuhuoneeseen, jonka pöydältä nappaat sakset ja astian sekä seinältä käärön. Muistat ensimmäisen kuvan käsistä ja vedestä ja näet lunta, joka on kerääntynyt ikkunalaudalle. Avaa ikkuna ja pese kätesi lumessa. Leikkaa hiuksiasi toisen kuvan osoittamalla tavalla peilin edessä. Makuuhuoneessa näet myös ison lukitun oven, jonka päältä luet saksankielisen runon. Pyydä Gerdeä kääntämään runo ja mene kappeliin.

Aseta astia kappelin alttarille. Laita kolmannen kuvan mukaan astiaan suolaa, tee veitsellä pieni haava sormeesi ja pudota kippoon pari tippaa verta, kuten neljäs kuva opasti. Kumarru alttarin viereen ja lue käärö. Nyt olet tehnyt kaikki niin kuin kuvissa käskettiin, mutta näyttää siltä, että mitään ei tapahdu.

On jo myöhä ja menet nukkumaan. Näet unta, jossa kappelin ikkunamaalauksen lohikäärme herää henkiin ja pistää sinut alulle Schattenjägerin urallasi.

Päivä 8: Jäljet johtavat Afrikkaan

Heräät "rankan" yön jälkeen linnan makuuhuoneessa. Sängyn vieressä olevalle matalalle pöydälle on ilmestynyt koristeltu ja raskas avain, jonka näit yöllä unessasi. Avain sopii isoon lukittuun oveen, josta pääset kirjastoon.

Kirjastossa päätät ruveta tutkimaan enosi kirjoja. Takimmaisen kirjahyllyn keskiosasta alhaalta maantiedon kirjojen joukosta löydät kirjan, joka kertoo Beninin valtiosta. Kirjassa viitataan toiseen opukseen nimeltä "The Primal Ones", jonka löydät sosiologian osastolta, taaemman kirjahyllyn oikeasta yläosasta. Tässä kirjassa vuorostaan kerrotaan kirjasta "'Ancient Roots of Africa", joka löytyy muiden historiankirjojen joukosta etummaisen kirjahyllyn yläosasta. Ancient Roots neuvoo lukemaan kirjan nimeltä "Sun Worssippers", joka on uskonnollisen kirjallisuuden joukossa taaemman kirjahyllyn vasemmassa yläosassa. Tässä kirjassa mainitaan kirja "Ancient Digs of Africa", jonka etsit arkeologian kohdalta, taaemman kirjahyllyn oikeasta alaosasta.

Tämän mielenkiintoisen kirjan avulla voit päätellä, että Wolfgang on lähtenyt Afrikkaan. Pidät kirjan ja näytät sitä Gerdelle. Kun Gerde sanoo varaavansa lentolipun, anna hänen pistää matka Moselyn luottokortin laskuun. Lähdet Afrikkaan etsimään kadonnutta enoasi.

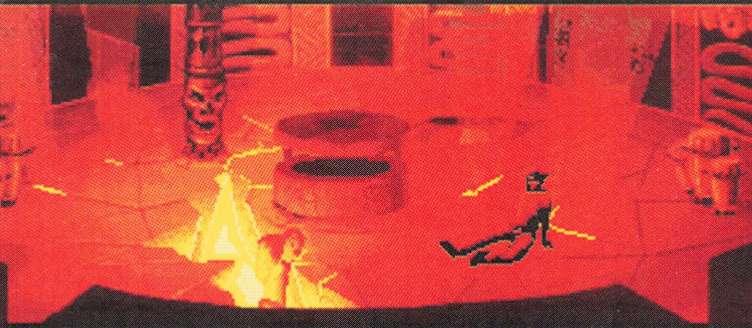
Päivä 9: Voodoon alkulähteillä

Aamulla saavut Afrikkaan, paikkaan, josta kerrottiin Wolfgangin kirjastosta löytämästäsi kirjasta. Lähdet suoraa päätä historialliseen rakennelman sisään. Rengasmainen rakennelma koostuu 12 huoneesta, joissa kaikissa on vasemmanpuoleisessa seinässä neliönmuotoinen syvennys. Syvennyksiin sopivissa laatoissa on 1–12 käärmeen kuvaa per laatta. Kulje rakennelma kertaalleen läpi ja kerää kaikki laatat. Osan niistä löydät maasta ja osa on valmiiksi syvennyksissä.

Kaksi laattaa on kuitenkin jumiutunut etkä saa niitä irti. Toisessa on 12 käärmettä ja toisessa, joka on osa ovea, on 7. Kiertäessäsi rakennelmaa ympäri löydät myös käärmettä muistuttavan sauvan.

Huomaat, että huoneet ovat kuin kellotaulu. Mene esimerkiksi huoneeseen, jossa on 12 käärmeen laatta. Kulje sitten myötäpäivään ja laita seuraavaan huoneeseen laatta, jossa on 1 käärme ja seuraavaan 2, seuraavaan 3 jne. kunnes olet laittanut kaikki laatat oikeaan järjestykseen. Mene huoneeseen, jossa on 3 käärmeen laatta ja tallenna.

Työnnä käärmesauva koloon ja huoneissa olevat muumiot heräävät eloon. Pujottele mahdollisimman nopeasti muumioiden ohi kulkien rakennelmaa myötäpäivään (5 käärmeen huoneen muumio pitää kiertää odottamalla sitä ja sitten kiertämällä nopeasti sen oikealta puolelta). Tullessasi 6 käärmeen huoneeseen muumiot tukkivat kaikki tiet ja roikut liaania käyt-



täen yhden ohi. Seuraavan huoneen ovi on auennut ja näet ensimmäistä kertaa Wolfgang-enosi, joka taistelee muumioita vastaan. Kiirehdi puheitten jälkeen tökkäämään käärmesauva vielä toiseen peräkkäiseen oveen ja Wolgang seuraa sinua turvaan.

Sydänverellä arkku auki

Päästyäsi rakennelman sisempään rinkiin huomaat maassa yhden muumion, mutta et voi tehdä sille vielä mitään. Mene ruudun verran oikealle ja näet oudon kivipöydän, johon kirjoitetun tarinan Wolfgang kääntää. Katso pöydässä olevia reikiä. Nyt voit ottaa seinällä telineessä olevat rautatangot yksi kerrallaan ja asettaa ne paikoilleen. Yritä nostaa pöydän kantta rautatankojen avulla. Kansi on jumissa ja Wolfgang sanoo sen tarvitsevan ihmissydämen aueatakseen. Lähde hakemaan sydäntä muumiolta Schattenjägerveitsen avulla.

Kun yrität leikata muumion sydäntä, repäisee Wolfgang omansa rinnastaan ja kuollessaan laittaa sen uhripöydälle. Saat pöydän kannen auki ja löydät sieltä Tetelon maallisten jäänteitten seasta perheellesi kuuluvan talismaanin ja vannot kostoa. Järjestettyäsi Wolfgangin ruumiin kuljetuksen Saksaan lähdet takaisin New Orleansiin. Gracelle tapahtuu kuitenkin jotain odottamatonta ennen paluutasi.

Päivä 10:
Elävä kuollut etsivä

Lähde lentokentältä suoraan kirjakauppaasi ja huomaat, että Gracea ei näy missään. Lue päivän lehdestä huonoja uutisia, lisää löydät kirjeestä kassakoneen vierestä: Malia on jättänyt viestin, jossa kerrotaan Gracen kidnappauksesta. Samassa kuolleeksi luulemasi Mosely tulee takahuoneesta valittaen päänsärkyä. Mosely on pienen selityksen velkaa ja kertookin, miten hänen onnistui päästä kuolleita varten tarkoitettuun hautalokeroon ja sieltä ulos. Lähdette keskustelemaan takahuoneeseen, koska ei kannata ottaa turhia riskejä.

Anna Moselylle hänen lompakkonsa ja luottokorttinsa takaisin. Kerro hänelle mitä olet saanut selville ja kysy, mitä hän on vuorostaan oppinut viimepäivinä. Tee suunnitelma ja anna keskustelun lopuksi Moselylle jäljitinlaite, että voit opastaa hänet salaisen voodoo-päämajan ovelle kun löydät sen.

Moselyn lähdettyä suunnista katedraaliin. Mene oikeanpuoleiseen ripittäytymishuoneeseen, jossa huomaat takaseinässä tutun näköisen kolon. Työnnä käärmesauva koloon ja huone osoittautuukin hissiksi. Hissiajelun jälkeen laita ripittäytymispenkin alle jäljittimeen signaaleja lähettävä laite ja käärmesauva, että Moselykin pääsisi alas.

Moderni päämaja

Tulet salaiseen voodoo-päämäjaan. Mene vielä yksi ruutu oikealle (ovia avaat operoimalla niiden kontrollipaneelia) ja huomaat, että modernilla voodootemppelillä on sama rakenne kuin afrikkalaisessa temppelissä. Ulointa rinkiä ympäröivät huoneet on numeroitu ovien yläpuolelle asetetuilla käärmesymboleilla.

Tulet uloimpaan rinkiin ovesta 6 ja lähdet kulkemaan käytävällä vastapäivään. Huoneessa 5 ei ole mitään mielenkiintoista, mutta huoneesta 4 löydät eräältä työpöydältä vihkosen, johon on kirjoitettu voodoo-kultin jäseniä vastaavat rumpukoodit. Mene huoneeseen 3 ja näet Malian keskustelemassa Tetelon kanssa. Et voi tehdä mitään auttaaksesi Maliaa, joten lähdet huoneeseen 2. Tämä huone on tohtori Johnin huone. Näet hänet lattialla rukoilemassa, mutta hän ei huomaa sinua. Et kuitenkaan uskalla mennä hakemaan seinällä roikkuvaa avainkorttia.

Tohtori Johnin selkään on piirretty kotkan kuva ja tajuat, että hänen täytyy olla rumpukoodikirjassa mainittu Veli Kotka. Mene voodoo-päämajan sisempään rinkiin, joka osoittautuu rituaalinen suorittamispaikaksi. Näet kulmassa rada-rummut ja rummutat koodikirjasta viestin "Summon, brother eagle". Kuulet tohtori Johnin oven avautuvan.

Mene hänen huoneeseensa mahdollisimman nopeasti. Ota avainkortti seinältä ja lähde huoneeseen numero 1, jonka saat auki juuri saamallasi avainkortilla. Huoneessa säilytetään voodoo-kultin kassaa. Tällaista määrää rahaa et ole ennen nähnytkään ja otat niin paljon mukaasi kuin jaksat kantaa. Muiden ovien takana on vierashuoneita, leikkaussali ja uhrieläinten säilytyspaikka.

Viimeinen rituaali

Mene huoneeseen 7, josta saat kaksi voodoo-asua eli naamarit ja viitat. Nyt olet valmis menemään huoneeseen 8, jossa Gracea pidetään vankina. Tullessasi huoneeseen myös Mosely pölähtää sisään ja hänen puhuttua suunsa puhtaaksi saat Gracen herätettyä talismaanin taikavoimien avulla. Rupeatte tekemään sotasuunnitelmaa ja lahjoitat toisen valepuvuistasi Moselylle.

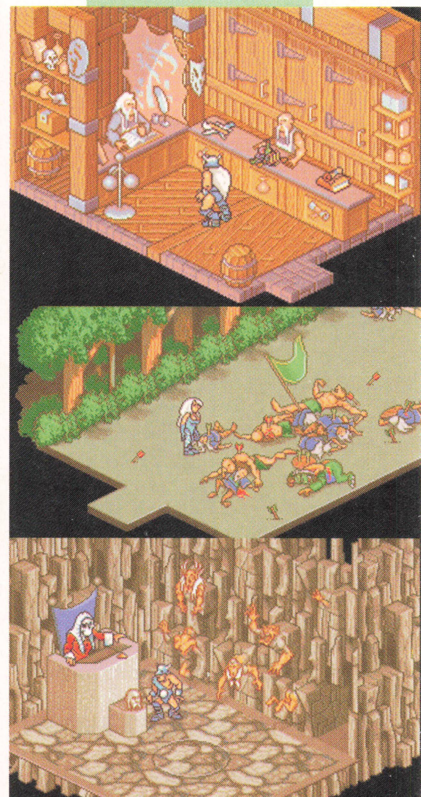
Seremonia on alkamassa ja tohtori John tulee hakemaan Gracea. Seremonian alettua näyttää, että suunnitelma meni pieleen, sillä Malia joutuu heti Tetelon valtaan. Kaikesta päätellen he aikovat uhrata Gracen jumalilleen, mutta annat Gracelle tarpeeksi pakoaikaa näyttämällä talismaania Malialle (siis Tetelolle). Kun tohtori John yrittää pistää Gracen kuriin Mosely puuttuu peliin ja ampuu Johnin, jonka veri läikkyy uhripöydälle ja ajaa asiansa ihmisuhrina. Uhripöytä avautuu ja paljastaa Tetelon voimanlähteen.

Tetelon uhatessa tappaa ystäväsi ja sinut heitä talismaani Moselylle ja hän pääsee Gracen kanssa karkuun. Nyt olet aseeton, mutta saat vielä mahdollisuuden tuhota Tetelon voimanlähteen. Sen tehtyäsi rakennus alkaa tuhoutua ja hyppäät auttamaan Maliaa, mutta turhaan. Dekkarille löytyi tarpeeksi aihetta.

Panu Liira

Ratkaise Heimdall 2 Osa 1

●● Loki-jumala aiheuttaa tuhoa kuolevaisten maailmassa. Hänen eliminoimisensa on kuitenkin hankalaa: ensin hänet pitää saada vangituksi. Tähän vaaditaan neljään osaan hajoitetun amuletin palaset. Kokenut Heimdall joutuu Odinin pojan Baldurin epäonnistuttua jättämään taivaalliset asuinpaikkansa ja lähtemään pelastamaan maailmaa.



Päivä viikinkijumalana

Matka alkaa maailmojen hallista. Ei muuta kuin rohkeasti Midgardiin johtavasta portista läpi.

Yleiset säännöt

Vaikkei niin erikseen sanottaisikaan, kannattaa joka huoneessa käväistä keräämässä kaikki roina, turhakin, mukaansa.

Käy aina repun täyttyessä kaupassa myymässä turha roju pois ja osta rahoilla parannus- ja manajuomia. Aseista esimerkiksi yksi miekka ja yksi jousi riittää, koska hahmoa vaihdettaessa on nopeaa heittää tavara repusta toiseen.

Pelin loppupuolella tarvitsee tapella, joten listi kaikki vastaan tulevat hirviöt. Näin ominaisuutesi kohoavat maksimiin ja lopputaistelu on ohi nopeasti. Magiaa ei tarvitse kohottaa samoissa määrin, koska pelkillä parannustaioilla ja tulipalloilla tulee hyvin toimeen.

Midgard

Löydät itsesi Rurikin klaanin saarelta. Heittäessäsi vasemmanpuoleista kivipaatta nuolella ilmestyy näkyviin taikasilta. Sillan ylitettyäsi pudottaudu luolan suuaukon luokse. Pienen kävelyn ja venematkan jälkeen pääset varsinaiselle pääsaarelle.

Yhden mökin perällä on hyllyssä laatikko. Laatikosta löytyy rinkulakoru, joka täytyy kerätä talteen. Palaa veneelle.

On aika vierailla Eadricin saarella. Vie löytynyt koru Eadricille, jolloin saat Rurikille osoitetun kirjeen. Toimittuasi lähettinä Eadricin toiveen mukaisesti saat passin, jolla pääset kuninkaan linnaan sisään.

Ennen linnareissua käy pelastamassa kalastaja mökkinsä komerosta, ja matkaa sitten Lokin alttarisaarelle. Mitään yllätyksiä ei reissulla tule, kun muistat, että Heimdallin pitää astua sinisestä portista ja Urshan punaisesta.

Pyörivän piikkikehän sisään ilmestyy lisää tavaraa hakkaamalla patsaan vasemmalla puolella seinässä olevaa nappia. Pelastettuasi tytön Lokin inhasta rituaalista saat häneltä talismaanin, jonka avulla voit mennä Utgardiin maailmojen hallista. Pääset pois piikkikehähuoneesta astumalla ruudun vasempaan yläreunaan kätkettyyn hissiin.

Valtiashuolia

Kuninkaan linnassa asiat ovat huonosti: hallitsijan veli ja poika ovat kadonneet. Mene kokin apulaisen luokse keittiöön ja jutustele hänelle. Pääset nyt kuninkaan muotokuvan takana olevaan salakäytävään, joka johtaa makuukamareihin. Valtiaan sängyn oikeaa alanurkkaa tönäisemällä aukeaa seinään kätketty salalokero, josta löytyvää sormusta vartijalle esittämällä pääset vankiluoliin.

Vankiluolan perällä olevaa avointa ovea kannattaa karttaa, mikäli ei halua muuttua ketsupiksi. Tapa vartija.

Taistelu on pian ohi, ja kuningas on ikuisesti kiitollinen poikansa ja veljensä pelastamisesta. Paha neuvonantaja pääsee pakoon, muttei se haittaa, tapaat hänet vielä myöhemmin. Nyt pääset aiemmin maagisesti suojatusta ovesta hallitsijan virkahuoneessa ensimmäisen Ro'Geldin luokse. Laavajärven yli pääsee heittämällä kaikkiin kolmeen peräseinässä olevaan aukkoon jotain. Ro'Geld-huoneessa astu laatalle ja kerää lattialta amuletin palanen, ensimmäinen naula Lokin arkkuun.

Sitten on aika palata takaisin maailmojen halliin.

Utgard I

Mene haavoittuneen sotilaan luokse ja puhu hänelle. Heitä jotain edellisessä ruudussa palavaan liekkiin. Palaa nyt jo kuolleen miehen luokse, ja jututa häntä lisää (!). Toista liekkitemppu, ja löydät ruumiin vierestä haarniskan, joka yllä si pääset linnaan sisään.

Mene kääpiökuninkaan luo ja hän antaa sinulle mukaasi viestin mahdollisille liittolaisille annettavaksi.

Mene jättiläissaarelle. Pienen ansojen väistelyn jälkeen olet pöydän luona, jolla on viesti. Kaada kynttilä, jolloin viesti palaa, ja löydät sen alta talismaanin seuraavaan maailmaan. Saarella ei ole muuta ihmeellistä, joten poistu samaa tietä jota tulit, ja mene jättiläisten päämajasaarelle.

Kaada ensimmäisessä huoneessa olevan liekkipirun jalustaan pullollinen kylmää vettä. Tällöin seuraavassa huoneessa oleva jäinen pää puhaltaa lätäkön ylle jäisen sillan. Ylitettyäsi sen joudut Indy-tyyliin astumaan tyhjyyteen...

Saavut ihmeellisen pyörivän sateenkaarimunan luokse ja löydät talismaanin, jolla pääset Utgardin viimeiselle saarelle. Tähän huoneeseen ilmestyy loputtomasti jättejä – hyvä paikka treenata taistelutaitojaan. Tappele, kunnes ominaisuutesi magiaa lukuunottamatta ovat 99:ssä, mikä näyttää olevan pelin maksimi.

Utgard II

Heti astuttuasi ulos portista Utgardiin, kaikki pimenee. Heräät vankityrmässä. Tyrkkää kaltereiden välissä oleva leipä rotalle, joka kiitollisena avaa häkin oven. Vihreää limaa on turha pelätä, joten astu ojaan. Selviää, ettei Heimdall osaa kiivetä puoli metriä syvästä urasta pois. Toisella puolella ojaa lojuva luuranko on itse asiassa naamioitu Ro'Geld, mutta sitä ei voi vielä tutkia, vaikka se onkin ojan reunalla. Tyhmää.

Seuraavassa huoneessa oleva vesipiipun näköinen tötterö on ansa, johon ei kannata koskea. Astu paikallisen pääjehun huoneeseen ja anna hänelle ensimmäiseltä kääpiösaarelta saamasi kirje. Liittolaisen löytymisestä onnellinen kuningas antaa sinulle viemisiksi kirjeen, ja laskee kivipaaden, jonka takana alussa näkemäsi luuranko lojuu. Ota luurangolta amuletinpalanen.

Mene kuninkaan takaa portille. Reitti on hieman tulinen ja liekit tappavat välittömästi, joten sekoita tulisuojaustaika ja loitsi se.

Astu maailmojen hallissa takaisin Utgardin ensimmäiseen porttiin ja vie viesti perille. Saat avaimen neljänteen porttiin, josta pääsee Kelar'yniin, hallin lisäsiipeen.

Her Ker'Yn

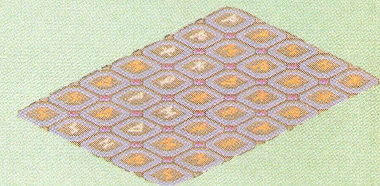
Saavut Ker'Ynin maailman kuolevaisten asuttaman osan idylliseen maisemaan Ander-jumalan alttarille. Ota Niflheimin talismaani maasta ja jutustele riippumatossa loikovalle ylipapille.

Mene kylään. Tällä saarella yksinkertaisesti tapa kaikki vastaantulevat Ashokin sotilaat laiturilla nojailevaa lukuunottamatta. Ensimmäisestä mökistä saat mahtavan taikamiekan. Sen avulla taistelut ovat lähinnä eteentulevien vastustajien huitomista pois tieltä kulkua hidastamasta. Kun olet hoidellut sotilaat, suuntaa kulkusi päämajasaarelle.

Astu luolaan. Tiputtaudu alas piikkipallon oikealle puolelle, mene syvennykseen ja paina kohollaan olevaa tiiltä. Tällöin rappuset ilmestyvät kokonaan näkyviin ja liikkuva piikkipallo pysähtyy. Astele vasemmalla olevaan aarrekammioon ja tyhjennä arkut. Toisen seinäkartan takaa löytyy salakäytävä.

Joudut huoneeseen, jossa sinut halvautetaan paikallesi, ja joudut taistelemaan kaksoisolentoasi vastaan. Ominaisuuksiesi pitäisi olla jo maksimissa, joten viholliset putoavat vaivatta. Saat talismaanin seuraavan maailman porttia varten.

Mene seuraavaksi nimettömälle saarelle, jossa Indy-lainat jatkuvat. Joudut 5x7-kokoisen ruudukon eteen, jonka laattoihin on kaiverrettu riimuja. Ruutujen yli täytyy kulkea oikeassa järjestyksessä, että väylä seuraavaan huoneeseen aukeaisi. Oikea reitti näkyy kuvasta.



Yksi amuletin palanen on heti seuraavassa ruudussa – leijumassa ilmassa tavoittamattomissa. Heitä jokaiseen auki olevaan suuhun jotain, tai ammu niihin nuoli jousella. Amuletin palanen putoaa maahan ja olet jälleen neljänneksen lähempänä ratkaisua.

Kimmo Veijalainen

KONTTI TÄYTEEN TRIOSOFTISTA!

Pianonsoiton harjoittelu on nyt helppoa, hauskaa ja EDULLISTA

MIRACLE PC:lle vain 1895,-

ÄÄNIKORTIT

Sound Blaster 2.0	370,-
Sound Blaster Pro	590,-
Sound Blaster 16 VE	750,-
Sound Blaster 16 MCD	1100,-

Kysy myös tarjousta Gravis Ultrasoundista

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Technosound Turbo-äänidigitoija	380,-
Hiiret	149,-/220,-

JOYSTICKIT

PC:lle:

Megagrip III	149,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis Analog	250,-
Gravis Pro	315,-
Gamestar (näppäimistöporttiin)	329,-
Wing Man	295,-
Wing Man Extreme	365,-

Amigalle:

Superboard	50,-
Tac-2	100,-
Pro 5000	149,-
Gravis	200,-

CDROM-LAITTEET

Panasonic tai Mitsumi 2 x

+ 10 CD:n paketti	1150,-
+ Encarta '95	1395,-
+ Dominator	995,-
Mitsumi FX 300 3 x	1820,-
Diamond 4 x multimediakitti sis. 16-bit äänikortti ja 32 CD-ohjelmaa	4250,-
Sound Blaster CD 16 Discovery Pack	2200,-

TULOSTIMET

HP

DeskJet 320 + arkinsyöttö	2450,-
DeskJet 520	2350,-
DeskJet 500 C	2480,-
DeskJet 560 C	3950,-
Canon BJ-10sx + arkinsyöttö	1695,-
BJC-4000	3280,-

Väripatruunat

HP 5633 A	189,-
51626 A	220,-
51625 A	240,-

KUVANLUKIJAT

Scan Man 32 Win	850,-
Scan Man 256	1295,-

KIINTOLEVYT/Seagate

3.5" 428 Mt	1450,-
545 Mt	1595,-
720 Mt	2350,-

Amiga 1200:lle

2.5" 260 Mt	2100,-
340 Mt	2680,-
455 Mt	3300,-

PC:lle

Radio Track FM-radiokortti	395,-
Modeemit 14.400 bps alk.	995,-
HD 3.5" 100 kpl	220,-
Hi-Tex aktiivikaiuttimet	195,-
Labtec CS-800 aktiivikaiuttimet	350,-
Hiiret	95,-/129,-/220,-
1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen	240,-
Monitorit, Forefont 14"/15"/17" alk.	1695,-/2850,-/5500,-
Stealth 64 VLB 2 Mt näytönohjain	2495,-

LAITEPÄIVITYKSET/VANTAA

→ DX2 66 Mhz	2190,-
→ DX2 80 MHz	2690,-
→ DX4 100 MHz	3590,-

Hintoihin sisältyy VLB-emolevy vaihtotöineen.

AMIGA

Arcade Pool	95,-
Battletoads	195,-
Beneath a Steel Sky	250,-
Benefactor	240,-
Cannon Fodder II	**240,-**
Champion Manager Italia	220,-
Championship Manager End of Season '94	129,-
Dawn Patrol	250,-
Detroit	240,-
Dreamweb	250,-
Elfmania	195,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
FIFA Soccer	265,-
Formula Grand Prix	179,-
Global Domination	180,-
Hellfire	225,-
International Sensible Soccer	195,-
Ishar 3	280,-
Jungle Strike	**195,-**
King's Quest VI	265,-
Larry I	145,-
Larry II	145,-
Lords of the Realm	265,-
Mutant League Hockey	229,-
On the Ball	240,-
PGA Euro Tour Golf	220,-
Police Quest II	145,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	**220,-**
Quest for Glory	145,-
Rise of the Robots	**295,-**
Rules of Engagement II	195,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible World Soccer	**220,-**
Simon the Sorcerer	250,-
Skidmarks	195,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	250,-
Top Gear II	**220,-**
Universe	265,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Banshee	240,-
Banshee/CD32	240,-
Chaos Engine	240,-
Chaos Engine/CD32	240,-
Chuck Rock/CD32	99,-
Civilization	300,-
Disposable Hero/CD32	99,-
Fireforce/CD32	99,-
Fire & Ice/CD32	220,-
Gunship 2000	280,-
Jungle Strike	220,-
Liberation	250,-
Liberation/CD32	250,-
Mighty Max	220,-
On the Ball	265,-
Out to Lunch	195,-
Pinball Fantasies	260,-
Pirates Gold/CD32	240,-
Rice of the Robots	295,-
Rice of the Robots/CD32	295,-
Second Samurai	240,-
Seek & Destroy	149,-
Sim City 2000	265,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Trolls/CD32	240,-
UFO	280,-
Zool/CD32	99,-
Zool 2/CD32	240,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

1942 Pacific Air War	320,-
Aces of the Deep	**295,-**
Aladdin	240,-
Armored Fist	300,-
Battle Isle II	319,-
Cannon Fodder	260,-
Championship Manager Italia	260,-
Chaos Engine	260,-
Colonization	**319,-**
Dark Legion	280,-
Dark Sun 2	**319,-**
Dawn Patrol	300,-
Delta V	330,-
Desert Strike	250,-
Detroit	280,-
Doofus	250,-
Doom II	380,-
Dreamweb	290,-
Eye of the Beholder III	145,-
F-14 Fleet Defender	330,-
FIFA Soccer	330,-
Formula Grand Prix	179,-
Global Domination	195,-
Grandest Fleet	319,-
Great Naval Battles II	300,-
Hokum KA-50	300,-
Indy Car Racing	240,-
International Sensible Soccer	195,-
Klik'n Play	460,-
Links 386 Pro	295,-
Lion King	240,-
Master of Magic	**330,-**
Master of Orion	330,-
Microsoft Space Simulator	350,-
On the Ball	265,-
Pinball Dreams 2 (lisäosa 1:een)	195,-
Pizza Tycoon	319,-
Police Quest IV	319,-
Quarantine	300,-
Quest for Glory IV	329,-
Retribution	**319,-**
Reunion	250,-
Rice of the Robots SVGA	**319,-**
Robinson's Requiem	330,-
Rules of Engagement II	195,-
Sam & Max Hit the Road	280,-
Sim City 2000	300,-
Sim City 2000 Scenario Disk	150,-
Star Crusader	280,-
Superhero League of Hoboken	295,-
System Shock	**320,-**
Theme Park	320,-
Tie Fighter	320,-
Transport Tycoon	**319,-**
UFO	330,-
Ultima VII	179,-
Ultima VIII	**195,-**
Wings of Glory	330,-
World Cup Year '94	265,-
X-Wing	195,-

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA PC:LLE! Saatavana mm. Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ...ja vaikka kuinka paljon muita!

KAIKKI VAIN 10,-/kpl

Listan muista saat ilmaiseksi vaikka tilauksesi mukana ja erikseenkin.

CD-ROM parhaimmistoa:

Adult Sampler	89,-
Advanced Doom Utilities	129,-
Armored Fist	330,-
Battle Isle II	350,-
Campaign	320,-
Central Intelligence	319,-
Cyclemania	300,-
Dark Sun 2	330,-
Dawn Patrol	300,-
Dominator	98,-
Dominator II	129,-
Doom II	395,-
Dreamweb	290,-
Empire Deluxe	330,-
FIFA Soccer	360,-
Gabriel Knight	330,-
Grandest Fleet	319,-
Great Naval Battles II	360,-
Inferno	**345,-**
Journeyman Project	250,-
Larry VI	330,-
Legend of Kyrandia 3	**345,-**
Little Big Adventure	**365,-**
Myst	440,-
Nascar Racing	**350,-**
NHL '95	**350,-**
Night Owl 13	240,-
Night Owl 14	**220,-**
Pinball Dreams Deluxe	330,-
Police Quest	145,-
Police Quest IV	330,-
Quarantine	**320,-**
Rebel Assault	330,-
Return to Ringworld	350,-
Rice of the Robots SVGA	**360,-**
Sam & Max	300,-
Shareware Studio V	200,-
Simon the Sorcerer	420,-
So Much Shareware IV	150,-
Star Crusader	280,-
Theme Park	380,-
UFO	360,-
Ultima VII Pack	440,-
Ultima VIII + Speech	480,-
Ultimate Domain	300,-
Under of the Killing Moon	**480,-**
Warplanes	450,-
Wild Blue Yonder	350,-
Wing Commander 3	**460,-**
Woodstock 25th Anniversary	250,-
Zeppelin	360,-
Zool 2	240,-

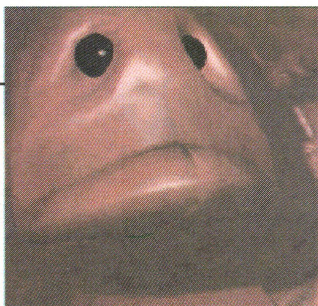
CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKENIKÄISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 35,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä enemmän.

TRIOSOFT

931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840



Nnirvi

Kone Kuriin

Esipuhe

●● Tyhmä kun olen, menin viime numerossa lupaamaan, että palsta nimeltä Kone Kuriin alkaa numerossa tässä nyt ilmestyvässä. Ja unohdin autuaasti sen, että jostain kumman syystä jouluna ilmestyy pelejä pilvin pimein, mainostajat innostuvat ja sivuja on vain rajallinen määrä. Mutta mies pitää aina lupauksensa, ja niin minäkin joskus.

Pelejä pelaavan on vielä toistaiseksi pakko ottaa huomioon koneen käyttöjärjestelmä. Tärkeintä tutustuttaessa MS-Dos-nimiseen salatieteeseen on Asenne. Se ei ole vaarallista, ettei ymmärrä MS-DOSista mitään, mutta se on, ettei edes halua oppia. Mitä ikinä tosimaailmassa puuhaakin, oppi ei koskaan kaada ojaan vaikka kysymyksessä olisivat cocktail-tikut. Ja kone ei hajoa, vaikka käynnistystiedostoja muutteleekin.

Veikkaanpa, että kun suurimman osan PC-koneista käynnistää, käynnistyy saman tien Windows. Tai joku ihmeen DOS-Shell. Kummastakin poistutaan ääntä nopeammin, kunnes ruudulla näkyy ah niin kiehtova C:\> ja jännittävä vilkkuva kursori. Tervetuloa tosipelaajan työympäristöön.

DOS DOS DOS

Mikäli DOS on täysin tuntematon, tartu koneen mukana tulleeseen DOS-ohjekirjaan ja opiskele sieltä alkeet, kuten hakemistoissa liikkumiset ja sellaiset.

Kun perustaidot on hankittu, on aika aloittaa tutustuminen koneen sielunelämään. Komennolla MEM näkyy näppärä lista, jonka lopusta selviää kaksi tarpeellista tietoa: koneen vapaa perusmuisti ja se, onko DOS ladattu High. Jos EMM386 on käytössä, perusmuistia pitäisi olla mieluiten yli tai ainakin liki 600 kiloa, ilman EMM:ää sellainen 550 kilotavua yleensä riittää. Perusmuistin vapauttaminen on vähän turhan pitkä ja monimutkainen operaatio tähän juttuun, mutta palaamme siihen myöhemmin.

Sitten siirrytään koneen juurihakemistoon (eli siihen kun ruudulla vilkkuu pelkkä C:\>) ja kirjoitetaan EDIT CONFIG.SYS. Hiirellä tai kursorinappuloilla selataan PC:n käynnistystiedostoista ensimmäistä ja tärkeintä, ja vastausta PC-pelaamisen visaisimpaan kysymykseen: mille muistikonfiguraatiolle koneeni on viritetty?

Configia selaamassa

Muistikonfiguraatio selviää jo aika lailla Config.sysin alussa, kun löydät rivin joka alkaa näin:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE sun muuta

Jos tämän jälkeen esiintyy sana RAM ja numeroita, esimerkiksi RAM 2048, koneesi muisti on muodossa EMS eli Expanded.

Jos sen asemesta onkin NOEMS, koneesi käyttää XMS- eli Extended-muistia, mutta (ja tämä on tärkeä mutta) EMM386-ajurin avulla muodostettuna.

Jos riviä ei löydy tai sen edessä lukee REM, koneesi muisti on taas XMS/Extended-muodossa, mutta puhtaassa, ongelmattomassa muodossa. Jos Doom, UFO, Rebel Assault, Theme Park tai mikä tahansa peli, jonka käynnistyessä ruudussa lukee DOS4GW, aiheuttaa ongelmia, pistä EMM386 rivin eteen REM ja käynnistä kone uudelleen.

Tämä pikku ongelma muuten on jopa yleisempi kun "hiireni ei toimi DOSissa, vaikka se toimii Windowsissa". (Windows käyttää omaa hiiriajuria, DOSissa pitää olla joko
DEVICEHIGH=C:\DOS\MOUSE.SYS sijoitettuna Config.sysiin tai
LH C:\DOS\MOUSE.EXE Autoexec.batissa, mutta ei kumpaakin.)

Kun käynnistät koneesi sellaisella muistikonfiguraatiolla mitä peli haluaa, pelin pitäisi myös toimia.

Toinen PC:n käynnistystiedosto päätyy selailtavaksi EDIT AUTOEXEC.BAT -komennolla. Autoexec.bat voi pahimmillaan olla pitkä kuin nälkävuosi, vaikka merkittäviä rivejä ei ole kuin kourallinen. Lähinnä kannattaa paikallistaa, löytyykö sieltä MS-Dosin CD-ROM-ajuri MSCDEX ja jos hiiri ei toimi DOSissa, löytyykö rivi, joka päättyy MOUSE.EXEen.

Mikäli muutat käynnistystiedostoja, muutokset toteutuvat vasta kun olet käynnistänyt koneesi uudelleen.

Miten tunnistan CD- ja ääniajurit?

Äänikorttien asennusohjelmat sijoittavat äänikorttiajurit omaan hakemistoonsa, joten niiden löytäminen ja eristäminen sekä Configista että Autoexecistä on yleensä helppoa. Jos kortti on vaikka Sound Blaster 16, kaikki rivit, joissa näkyy SB16 tai BLASTER viittaavat äänikorttiin, kuten tämä esimerkki kertoo:
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0
/BLASTER=A:240 I:5 D:1 H:6

Äänikorteista, varsinkin Sound Blaster -yhteensopivista, pitää muuten aina osata unissaankin kolme arvoa: Sen osoite (address, port), keskeytys (IRQ, interrupt) ja DMA-kanava. Siksipä Autoexecista löytyykin jotakuinkin seuraavan näköinen rivi:
SET BLASTER=A240 I5 D1 H6 P330 T6

Ja siinähän ne lukevat suoraan. A niinkuin Address, I niinkuin Interrupt ja D niinkuin DMA Channel. Loput liittyvät harvinaisempiin optioihin, joita kaikissa korteissa ei ole. Vaikka pelien installointiohjelmat kuinka väittävät osaavansa itse hakea nuo arvot, ei niiden käsinsyöttöä pitemmän päälle voi välttää.

CD-ROM-ajureissa on myös omat tuntomerkkinsä. Autoexecistä löytyy aina MSCDEX-rivi ja Config.sysistä etsitään joko CD-viittauksia tai joka ajurista pakolla löytyvä kohta, joka on lihavoitu seuraavassa:
DEVICEHIGH=C:\CDROM\MTMCDAE.SYS **/D:MSCD001** /P:300 /A:0 /M:64 /T:5 /I:11 /X

Nimittäin mikäli pelaa peliä, joka ei ole romppuversio, on aivan turha tuhlata muistia romppuajureiden lataukseen, joten rivien eteen REM, tallennus, uudelleenkäynnistys ja Voila! REM-rivejä ei käynnistettäessä huomioida.

Tämä oli lyhyt ja sekava aloitus, ensi lehdestä alkaen Kone Kuriin askel askeleelta.

Pelasta koneesi

Kun alat leikkiä käynnistystiedostojen kanssa, suorita seuraava turvaoperaatio. Pistä tyhjä levyke A-asemaan ja kirjoita
FORMAT A: /S

Kun levyke on formatoitunut, kirjoita
COPY C:\CONFIG.SYS A: (enter)
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:

Jos onnistut saamaan koneesi solmuun, työnnä tämä levyke levyasemaan, käynnistä kone uudelleen ja se on palannut normaaliksi. Vaihda COPY-komentojen A:t C:ksi ja päinvastoin, niin alkuperäiset käynnistystiedostot palaavat kiintolevyllesikin.

Omaisen opas

Pelifriikin joululahjat

Käyttöohje

Jos haluat varmistaa mieluisat joululahjat, avaa Pelit-lehti tältä aukeamalta ja jätä se vahingossa paikkaan, jossa muut perheen jäsenet tapaavat kulkea. Vaikeassa tapauksessa lehden voi teipata esimerkiksi jääkaapin oveen, TV-ruutuun tai auton tuulilasiin.

●● Miten valita lahja perheenjäsenelle, jonka rakkaimmasta harrastuksesta ei täysjärkinen ihminen ymmärrä hölkäsen pölähtämää?

WEXTEEN

Lahjan ostaminen tietokonepelien harrastajalle on vaikeaa. Koska tehtävänämme on palvella tilaajiamme, olemme laatineet tämän tietoiskun heidän omaistensa käyttöön. Tämän luettuasi et mene ostamaan hänelle Nintendo-moduulia Amigaan tai marraskuista peli*uutuutta* kuten viime jouluna.



Ensimmäinen sääntö

Älä edes yritä ostaa hänelle peliä. Et kuitenkaan osaisi valita mieleistä. Todennäköisesti pelit, joista hän pitää eniten, ovat sellaisia, joita sinulle ei tulisi mieleenkään ostaa. Ja jos sattuman kaupalla osuisit oikeaan, hänellä mitä todennäköisimmin olisi lahjoittamasi peli jo entuudestaan. Näin on, vaikka olisit ostanut pelin aattoaamuna, ja kauppias olisi saanut sen hyllylleen minuuttia aikaisemmin.

Toinen sääntö

Levykkeitä kannattaa aina ostaa, kunhan varmistuu lahjan saajan käyttämästä levykestandardista. Jokaisen itseään kunnioittavan levykekauppiaan varastosta löytyy laatikollinen single density single sided -levykkeitä **(1)**. Ne hän kauppaa asiakkaalle, joka pyytää käärimään levykelaatikon lahjapaperiin – jahka pyyhkii laatikon päältä vaivihkaa vuosikymmenten pölykerroksen.

Oikeantyyppisille levykkeille löytyy aina käyttöä. Kukaan ei ole vielä saanut selville, mihin kaikki ihmisten ostamat levykkeet oikein katoavat **(2)**. Aina ne ovat kuitenkin loppu. Koska kukaan itseään kunnioittava tietokoneen omistaja ei sorru ottamaan ohjelmistaan laittomia kopioita, kaikkien näiden levykkeiden täytyy olla täynnä heidän itse kirjoittamiaan ohjelmia ja tekstejä.

Pienin lahjaksi kelpaava erä on kymmenen laatikollista eli sata levykettä. Pelaaja itse ei vaivaudu kauppaan tätä vähäisemmän muistivälinetarpeen vuoksi. Miksi hän noteeraisi jonkin kymmenen korpun boksin, jonka hän imuroi täyteen GIFfejä hampaita harjatessaan?

Lahjalevykkeiden on muuten syytä olla valmiiksi formatoituja. Levykkeiden alustaminen on turhauttavinta puuhaa sitten OS/2:n installoimisen. Maailmalla tunnetaan useampiakin tapauksia, joissa Wing Commander -sarjan "varmuuskopiolevykkeiden" formatoija on kesken kaiken päättänyt soveltaa Mortal Combatissa oppimiaan taitoja elävään elämään.

Kolmas Vinkki

Hieman kalliimmassa hintaluokassa päästään kovopuolelle.

Pelaajan tietokoneessa ei ole koskaan liikaa kiintolevytilaa. Voit ostaa hänelle miten suuren kiintolevyn tahansa ja olla varma, että hän olisi halunnut hieman suuremman – viimeistään seuraavana aamuna, kun lahja on viimeistä bitin puolikasta myöten täynnä.

Ruokakunnan pelaajalle annettavasta lahjasta voi toki olla iloa myös muille perheenjäsenil-

Pinoviehepaholainen iski

Viime numeroon painettu Wexteenin WWW-kotisivun URL-osoite oli virheellinen. Aaltoviiva (~) oli korvautunut matkalla PC:stä Macin kautta latomakoneeseen isolla Z-kirjaimella. Oikea osoite on siis: http://www.clinet.fi/~wexteen/wexteen.html Postia saa toki edelleen lähettää myös perinteisin menetelmin.

Sarjakuvia on pidetty maskuliinisena harrasteena siinä missä pelejäkin. Ja jos eivät kaikki sarjakuvien lukijat ole poikia/miehiä, niin sarjakuvien sankarit ainakin.

Näinhän sitä usein luullaan. Väitteen voi kuitenkin todistaa vääräksi kävelemällä lähimpään kirjakauppaan. Esimerkiksi kevyen eurooppalaisen sarjakuvan suomentajana kunnostautuneen Semicin valikoimasta löytyy kaksikin sankaritarta, joista myös suomalaiset lukijat ovat voineet nauttia jo useamman vuosikymmenen ajan. Sekä Roger Leloupin **Yoko Tsuno** että Francois Walthéryn eri kokoonpanoilla kokoama **Natasha** seikkailivat jo 70-luvulla Ruutu- ja Non Stop -lehtien sivuilla.

Sekä Yoko Tsuno että Natasha ovat kaikin tavoin mahdottomia sarjakuvasankareita. Yoko Tsuno on japanilainen parikymppinen nainen, jossa ei ole muuta erikoista kuin huomattava ystäväkaarti maapallon eri kolkilla ja vähän muuallakin. Yokoa ei voi sanoa edes seksikkääksi, päin vastoin kuin ylikurvikasta Natashaa. Yokolla ei myöskään ole varsinaista ammattia, mutta kylläkin varaa lennellä ympäri maailmaa omalla suihkarilla.

Natasha joutuu sen sijaan hoitamaan lentämisensä Bardaf-lentoyhtiön lentoemona. Hänen seikkailunsa alkavat yleensä tavalliselta reittilennolta, joka muuttuu jossain vaiheessa draamaksi tai farssiksi. Taannoin tarinan aiheeksi riitti kaappaus ja pakkolasku pääkallonmetsästäjiä kuhisevaan viidakkoon, mut-

le. Paras esimerkki lienevät kuulokkeet. Kun äänikorttiin kytketyt 100 Watin aktiivikaiuttimet aivan sattumalta menevät joulupäivänä rikki, ei perheen tarvitse enää pelätä poliisien tulevan oven läpi naapurien ilmoitettua virkavallalle seinän takana alkaneesta perheneuvottelusta.

Edellä suositeltu kiintolevy on riskaabeli valinta, jos lahjan saajalla on myös modeemi. Tällöin lahjan kylkiäiseksi kannattaa hankkia entistä huomattavasti nopeampi modeemi. Mitä nopeampi, sitä pikemmin kiintolevy on täynnä, ja sitä pikemmin puhelinlinja vapautuu puhelukäyttöön. Nopeamman modeemin kalliimpi hinta kannattaa suhteuttaa puhelinlaskuihin. Mitä hitaampi modeemi, sitä kalliimmaksi se loppujen lopuksi tulee.

Neljäs Vinkki

Myös jouluaterialla kannattaa huomioida tietokonepeleihin hurahtaneen perheenjäsenen erityiset tarpeet. Hänen jalostunut elimistönsä vaatii erityistä ruokavaliota kyetäkseen ylläpitämään hänen pitkälle erikoistunutta keskushermostoaan. Jos hän ei saa joka aterialla haaleaa noutopitsaa **(3)**, väljähtynyttä kolajuomaa ja kannullista kahvia, hänestä voi pian tulla normaali ihminen.

Oireiden ilmetessä ensiavuksi suositellaan jääkaapissa seissyttä kerroshampurilaista huoneenlämpöisten ranskalaisten kera.

(1) SSSD-levykkeet ovat tietotekniikan vastine Skodan kansanautolle vuosimallia 1958.

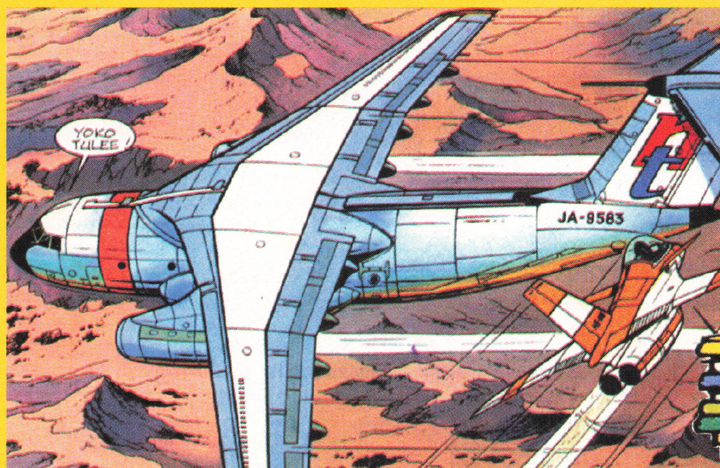
(2) Maailman jäteongelman ratkaisuksi onkin ehdotettu jätteiden kierrättämistä levykkeiksi, jolloin ne hukkaisivat itse itsensä.

(3) Täytteessä kinkkua, herkkusieniä sekä mahdollisesti paprikaa. Ei valkosipulia.

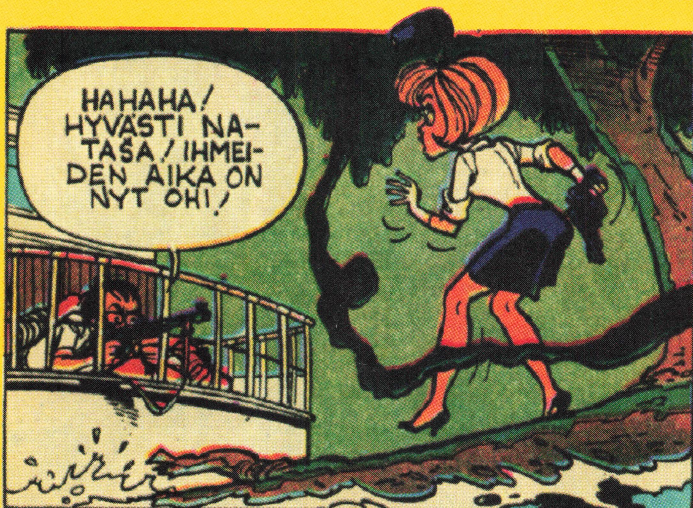
Tytöt asialla



Päin vastoin kuin Yoko Tsunolla, Natashalla on yleensä ongelmia mahduttaa muotonsa vaatteisiinsa.



Leloupin piirrostyylille on ominaista teknologian yksityiskohtainen kuvaaminen. Hän piirtää jokaisen teknisen laitteen äärimmäisen huolellisesti, tarkemmin kuin ihmisensä.



Ennen vanhaan piirrostyyli oli karumpaa, mutta tarinoissa oli imua.

ta viime vuosina yhä useamman juonen kantimeksi on tarvittu hulluja tai miljardöörejä tai sekä että.

Pari vuosikymmentä Ruudun ja Non Stopin jälkeen Semic on tuonut Yoko Tsunon ja Natashan takaisin Suomeen. Semicin julkaisemat tarinat ovat uutta tuotantoa eli suomennokset ilmestyvät parin vuoden viipeellä alkuteosten jälkeen. Osa lumosta on kuitenkin karissut vuosikymmenten varrelle.

Sekä Walthéryn että Leloupin piirrostekniikka on kehittynyt sitten 60/70-luvun, mutta samalla osa hahmojen viehätyksestä on valitettavasti kadonnut. Etenkin Yoko Tsuno – Matka halki aikojen -aikamatkatarina on masentava esitys. Sen sijaan Walthéry on onnistunut käsikirjoittajia kierrättämällä säilyttämään osan Natashan alkuperäisestä imusta.

Kummallekin sarjalle olisi eduksi, jos Semic ottaisi kustantaakseen uusia painoksia vanhoista Yoko Tsunoista ja Natasoista. Etenkin vanhat Yoko Tsunot olisivat tosi herkkua. Lisäksi olisi mielenkiintoista nähdä, millaista jälkeä Leloupin ja Walthéryn siveltimet piirsivät 70-luvun lopulla ja 80-luvun alussa.

Vuoden sarjakuva

Loppuvuodesta on aina tapana julistaa kilpailuja vuoden pelistä sun muusta. Käytän siis tilaisuutta hyväkseni ja järjestän neuvoa-antavan kansanäänestyksen aiheesta: **Vuoden 1994 paras sarjakuva**. Tiedänpähän sitten ensi vuonna, millaisista kuvasarjoista haluatte lukea. Palkintoina kirjoja ja sarjakuvia.

PELIT posti



Onko syksy liian pimeä ja synkkä vai laiskuusko on iskenyt? Ettekö enää halua saada ääntänne kuuluviin? Postipinoni senkun pienenee, varastossa on enää 1000 kirjettä! Nyt pian lisää kaikenlaisia kirjeitä ja ne pitkät mielellään levykkeellä. Kritiikkiä ei muuten ole tullut iäisyyksiin, oletteko todella täysin tyytyväisiä kaikkeen?

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Kollaan poikii

Pirun moni ulvoo, mitä tehdä Doomis, kun on kollaan poika jumis. Kova sana on seuraava osoite: Pro-Soft, Jens Rex, Benlose Skel 4 G, 4100 Ringstea, Denmark. Sieltä meikäkin osti ID- ja Apogee-kamoja ja vihjekirjoja.

Entinen Evlutku

Tarkistatteko?

Jos lähetän vinkin johonkin peliin, tarkistatteko, toimiiko vinkki?

Pelitfani

Emme tarkista, sillä jokaisen vinkin tarkistamiseen tarvitsisimme hirvittävästi aikaa ja vaivaa. Luotamme lukijoihin ja vinkkien lähettäjiin.

Kysymys Nirville

Mainitsit lehden 5/94 Paintball-jutussa aihetta käsittelevät lehdet. Mistähän kyseisiä julkaisuja voisi hankkia?

Kiinnostunut

Toistaiseksi ainoa tietämäni paikka on Salainen Agentti Helsingissä. –nn

Doom-kilpailusta ja vähän muustakin

Pelit 5/94 Doomin Wad-kisa: Miksi järjestätte kilpailuja, joihin pystyvät osallistumaan vain ne, joilla on modeemi? Mistäpä muualta voisi saada Doomin editorit DEU tai BSP, vai kopioitteko jokaiselle Pelit-lehden lukijalle editorin, jos he lähettävät sinne toimitukseen levykkeen? Tiedän kyllä vastauksen joka kuuluu näin: Emme kopioi, kärsikää tai ostakaa modeemi. Enkö olekin oikeassa, kilpailu ei ole reilu!

Eikö olisi jo aika vaihtaa lehden logoa? Voisitte myös laittaa palkinnoiksi modeemeja, joita nimimerkki Myöhässä ehdotti.

Pelit 5/94 Pelit-fanille: Meinaatko että turkulaiset ovat ainoita ei-hesalaisia, joille soittaminen tulee kalliiksi? Itse asun täällä Suomen Chigagossa eli siis Haminassa.

Mikä on teille helpoin tapa lukea tulevat jutut? Pitäisikö ne lähettää paperilla vaiko levykkeellä? Jos lähettää useampaan osastoon kirjeitä, esimerkiksi postiin ja Max & Moritziin, voiko ne lähettää samassa kuoressa tai samalla levykkeellä?

Vielä vähän elokuvista. Tämä suomalainen elokuvasensuuri on jo mennyt liiallisuuksiin. Mm. Child's play 1 kiellettiin tietääkseni kokonaan, Child's play 3 vedettiin pois vuokraamoista Englannin tapauksen yhteydessä. Esityskiellossa on myös Halloweenit 1–3 vaikka onhan se niin, että juuri tuollaisista elokuvista alle 10-vuotiaat saavat vaikutteita. Mutta kuinka sitten ei ole kielletyllä listalla mm. Bad Taste, jossa heti alussa ammutaan 44-magnumilla avaruusörkin aivot pellolle?

Eivätkö elokuvatkin ole viihdettä, ehkä pitäisi valvoa pikkulasten videoitten katselua tarkemmin tai sitten laittaa raaemmat filmit lasten ulottumattomiin. Mutta sitten on taas tietokonepelejä kuten Doom, jossa yksinäinen henkilö voi tehdä joukkomurhan ampumalla singolla vihollisjoukon ja nämäkin pelit ovat jokaisen tietokoneita käyttävän saatavilla.

Elvis live now and forewer

Mikään kilpailumme ei tuolta kannalta ole reilu: aina ne vaativat joko asiantuntemusta, viitseliäisyyttä tai silkkaa tuuria. Eikö edes tuttavapiirissäsi ole ketään, jolla on modeemi?

Lehden logon vaihto ei ainakaan vielä ole ajankohtaista.

Eri palstojen postia voi hyvin lähettää samassa kuoressa, mutta mielellään eri paperilla tai eri tiedostoissa levykkeellä.

Pelit-purkkiin soittaminen maksaa vain ja ainoastaan sen puhelun verran, me emme saa siitä penniäkään. Puheluiden hinnoille me emme taas mahda mitään. Jokaisen on itse harkittava, onko purkkiin varaa soittaa, vaikka se sijaitseekin Helsingissä.

English Summary turha

Englanninkielinen yhteenveto on aivan turha. Olette sanoneet, että Pelit on kansainvälinen lehti, mutta kyllä ulkomaalaiselta menee ohi 78 ja puoli sivua. Sitäpaitsi lehti ei taida edes ilmestyä muualla kuin Suomessa.

Sarjakuva muuten parantuisi huomattavasti, jos siihen lisättäisiin kunnon taustat, vertaa esimerkiksi Aku Ankkaan.

Red Loser

Pelit saa suurimman osan arvostelemistaan peleistä suoraan ulkomaalaisilta pelitaloilta, jotka erittäin mielellään haluavat tietää, mitä mieltä olemme heidän peleistään. Vajaan puolen sivun Summary palvelee englantilaisia ja amerikkalaisia pelitaloja, ja sitä ei poisteta, vaikka kuinka ruikuttaisitte.

Roopen rahasäiliö siirretään Kyöpeleihin heti, kun ohitamme levikissä Aku Ankan.

Tonneja koneisiin, peleihin ei markkaakaan

Mitä liikkuu ihmisen päässä, joka ostaa tuhansien markkojen tietokoneen, mutta ei aio käyttää ohjelmiin penniäkään? Ovatko he niitä samoja, jotka öisin kiertävät parkkipaikkoja letkun ja kanisterin kanssa etsien autoa, jonka bensatankin korkki ei ole lukollinen? Muka rahapulan takia piratismia harrastavat voisivat hankkia lisäansioita kolaritestinukkeina, koe-eläiminä, kovapanosammuntojen maaleina ja hampurilaispihveinä.

Reino Rotta

Hahaa, erittäin hyvin sanottu. Tahtoisit varmaankin Pelit-T-paidan? Tulossa on!

On naamaan katsomista

Laittakaa nyt ihmeessä Nnirvin kuva lehteen. Miksipä ei toimittajan kuvaa voida julkaista, näkisimmepä ainakin millaiseen naamaan on uskominen! Minkä ikäisiä ovat Nirvi, Mäntylahti, Kasvi ja Laaksonen?

nirvinisti

Koneenhoitajan jorinoita

Luin lehden, luin kaksi ja vereni tunsin kuumemmaks. Olin myyty mies, minun piti ehdottomasti päästä seikkailemaan pelien kiehtovaan maailmaan. Oli vain yksi pieni mutta: tämä tapahtui aikana kauan sitten, kun PC oli vielä nuori ja EGA-näyttö rautaa. Tuskaisena muistan niitä "ihania" CGA-pelejä, joita PC:lle oli tuolloin tarjolla: ne olivat karmeita.

Ensimmäinen peli, joka kolahti, oli SimCity, jonka EGA-grafiikka oli todella mahtavaa. Silloin harvoin kun itse pääsin pelaamaan peliä (tyttöystävääni peli oli kolahtanut vielä kovemmin, tiedättehän käännynnäisten olevan pahimpia), huomasin koneeni tehon loppuvan.

Ja ei muuta kuin kauppaan. Tilasin uuden, peräti 386-koneen postimyynnistä Helsingistä. Puolen vuoden kuluttua neljän palautuksen ja "huollon" ja yhden raastupauhkailun jälkeen kone jopa toimi niin kuin pitikin.

Seuraava loistopeli olikin sitten Star Trek 25th Anniversary. Erittäin tyytyväinen olin koneeseeni tehtävässä, jossa taisteltiin verhoutunutta romulaanien alusta vastaan, sillä näytölläni tehtävä oli tosi helppo: Muka vain tulittaessaan näkyvä alus näkyi näytölläni koko ajan varjokuvana, jota oli helppo seurata. Tämän jälkeen annoin kaiken anteeksi koneen myyjäliikkeelle ja nostin jopa pipoa heille.

Minäkin sorruin sitten Pelit-lehden tilaajaksi ja tottakai boksia piti kokeilla. Innokkaana, vaihdettuani modeemini nopeampaan, aloin kokeilla yhteyttä boksiin. Rullattuani tuolilla pari kertaa puhelimen jatkojohdon yli huomasin linjan peräti mykistyvän. Ja eiku taas kauppaan. Nyt puolestaan se uusi, hieno, kallis ja nopea modeemi pysyi mykkänä. Etupuolen diskovaloista selvisi se, että mikään ei selviä ja modeemi vain harrasti mykkäkoulua.

Minähän en kuulkaa ole mikään lyhytpinnainen kaveri, mutta meinasin silti hetken hurmiossa ilmoittaa sen uuden jne modeemin seuraavaan modeemien heittokisaan viralliseksi kilpailuvälineeksi.

Päätettyäni vielä kerran kokeilla laitetta, itseäni viisaampien kaverien neuvoista huolimatta, se helekutin laite toimi.

Joten on, täytyyhän koneilla olla, tai sitten ne vain piruilevat, sielu.

Koneenhoitaja

Herrasmiehet eivät koskaan kerro ikäänsä. Nirvin naama on maailman suurin salaisuus ja yhdeksäs ihme.

Nautinto puuttuu

Arvoiset pelien testaajat! Vähän (?) säälin teitä, kun ette koskaan voi nauttia rauhassa pelien maailmoista ja antautua vaikkapa viikkokausiksi yhden ainoan seikkailu-fantasiapelin syövereihin, kuten itse voin tehdä. Tehän käsittelette saamanne arvostelukappaleet raivoisalla vauhdilla, ylimaallisten harmaasolujen joka antenni pystyssä yrittäen itkeskellen (?) saada käsitystä fantasian totuuksista. Sitten puristelette kokemuspisteenne sivun kokoiselle tontille. Ette siis koskaan voi nauttia mistään pelistä kunnolla?

Luin eräästä englantilaisesta PC-lehdestä yhdestä täysikasvuisesta peliarvostelijareppanasta, joka oli kiroillen tahkonnut kolme kuukautta tunnettua maanalaista maailmaa soitellen ja kirjoitellen ongelmistaan eri paikkoihin koko ajan. Minua oikein rupesi naurattamaan, kun muistin, miten teidän testaajanne hoitelivat vastaavan pelin uuden version ihan vaan vasemmalla kädellä muun työn ohessa! Ovatko teidän testaajanne todella niin älyttömän hyviä pelihimisiä, että mikä tahansa superviritelmä kaatuu katolleen parin kahvikupin ja pizzapalan välilä? Onkohan huhu 10:nnen planeetan pimeän puolen taistelijoista totta?

Nirviltä haluaisin vastauksen, että onko joku entisten aikojen peleistä jättänyt syvät jäljet mieleen ja sydämeen? Mainitse vielä raivostuttavin peli menneisyydestä.

Raiter

Kiitos kauniista sanoista, olet osittain oikeassa. Pelien arvosteleminen käy työstä ja vaatii paljon aikaa. Mutta on meilläkin kuitenkin vapaat hetkemme, jolloin voimme ihan oikeasti nauttia pelaamisesta. Sitä sanotaan kesälomaksi.

Me emme ole ylimaallisen hyviä pelaajia, emme ainakaan kaikki. Ihan samalla tavalla kuin englantilaisella arvostelijareppanalla, meilläkin on aina joskus käytettävissämme pelitalojen tuki ja vinkit, jos oikein pahasti jäämme jumiin. Toisaalta, tietyntyyppisiä pelejä oppii pelaamaan ja usein yhteistyöllä saamme ratkaistua pahimmat kohdat.

Nikon vastaus: Dungeon Masteria pelasin kerran 16 tuntia putkeen ja näin kaksi yötä unia, joissa kerrottiin loitsu, millä tehdään räjähtävä pullo. Turha kai sanoakaan, että saman tien kun simmut aukesivat loitsu haihtui. Se oli vähän ärsyttävää.

Lyhyt muistini muistaa Starlordin, josta yritin epätoivoisesti etsiä jonkin näköistä järkeä, haastetta tai jotain. Myös Rampagen neljännen kerroksen koluaminen tuhosi aika lailla hermoratoja. (Pelasin myöhemmin koordinaattien kanssa pelin läpi vain nähdäkseni olisiko se parantunut jatkossa. Ei parantunut).

Tekniset tiedot

Tarkoittaako peliarvostelun tekniset tiedot -kohdassa Sound Blasterin perässä olevat sulkeet, joissa lukee usein Pro tai 16, että peli tukee vain kyseistä Sound Blaster -mallia? Oliko lehdessä 5/94 PelitSeis-palstalla ollut "kenen syy kun peli seisoo" viaton vitsi vai harkittu kaksimielisyys?

Ilo

Merkintä Sound Blaster (Pro, 16) tarkoittaa, että se tukee Sound Blasteria ja lisäksi vielä erikseen malleja Pro ja 16. Eli niitä malleja tuetaan, jotka on mainittu. Toisen kysymyksen vastaus on jokaisen omien korvien välissä.

Mitä maksaa BBS?

Kuinka paljon maksaa soittaa Pelit-BBS:ään?

Kysyvä

Normaalin puhelumaksun verran. Eli päivisin klo 17 asti on kalliimpaa, klo 17–07 ja viikonloppuisin halvempaa. Pelit-BBS:n numero on ihan tavallinen puhelinnumero ja puhelun hintatiedot voit tarkastaa omasta puhelinluettelostasi tai soittamalla omaan puhelinyhtiöösi. Telellähän esimerkiksi on usein tarjouksia, jotka kannattaa käyttää hyödyksi.

Miksi ette arvostele?

Olen odottanut ja odottanut, että arvostelisitte esimerkiksi seuraavat pelit: Wing Commander III, Mortal Kombat II, 11th Hour, Across the Rhine ja Under a Killing Moon. Miksi ette arvostele niitä, vaikka ne ovat jo myynnissä ja mainostatte niitä omassa lehdessänne? Teillä on ollut ainakin jo numero vitosesta eli elokuusta lähtien!

Mika

Mainitsemasi pelit eivät olleet vielä ilmestyneet ainakaan lehden painoon mennessä Under a Killing Moonia lukuunottamatta, joka tuli marraskuun alkupuolella. WC III:n aikataulu on marraskuun puolivälin tilanteen mukaan 14. joulukuuta, Mortal Kombat II ei tule tämän vuoden puolella PC- eikä Amiga-versiona, 11th Hour on lykätty maaliskuuhun ja Across the Rhine on pantu kokonaan uusiksi ja ilmestyy vasta joskus ensi kesän kynnyksellä. Siksi emme ole niitä arvostelleet.

Mainoksissa on monesti pelejä, joitten olisi **pitänyt** ilmestyä tiettynä aikana, mutta eivät sitten ilmestyneetkään. Asia olisi selvinnyt, jos olisit soittanut ko. firmaan, jolloin olisit voinut tehdä ennakkovarauksen peleistä ja saada ne heti niiden ilmestyttyä. Mutta et pätkääkään sitä ennen. –tl

Sharewarea ilman modeemia

Miten ja mistä voin saada shareware- ja PD-pelejä ilman modeemia?

Peräsmies

Luepa lehden mainoksia. Suomessakin on muutama yritys, jotka myyvät sharewarea kohtuulliseen hintaan. Tai sitten lainaa kaverin modeemia tai pyydä kaveria imuroimaan.

Henkilökohtaisia kysymyksiä

Wallu: koska aloitit Kyöpelien tekemisen? Sari: mitkä ovat koiriesi nimet? Nirvi: mitä työhösi kuuluu ja onko se raskasta? Kaikille: mistä saatte ideat lehteen?

Ikaalisesta

Wallu: Kyöpelit ilmestyi ensimmäisen kerran Pelit-lehden numerossa 1/1993. Sari: koirien nimet ovat Elva, Sini ja Jutta, kaikki siis tyttöjä. Nirvi: kirjoittaminen, ideointi, editointi, stilisointi ja pelaaminen. Raskaaksi käy, muttei toivottavasti näy. Kaikki: kaikesta.

Ostaisin oikeuden

Voisiko oikeutta käydä Pelit-BBS:ssä ostaa? Vai onko pakko tilata lehti?

Elias

Oikeus käydä Pelit-BBS:ssä maksaa tällä hetkellä 228 markkaa. Kaupanpäällisenä saa Pelit-lehden vuositilauksen.

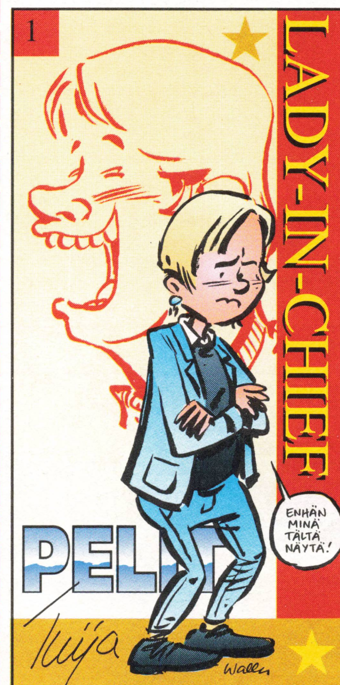
Pisteytyksestä

Mielestäni lehden 70 pisteen keskiarvo johtuu kouluissa käytettävästä arvosana-asteikosta, joka on 4–10. Ehkä Pelit-lehdenkin pitäisi muuttaa asteikko 4–10:ksi, plussat ja miinukset mukaanlukien.

Jari Timonen

Pisteytys on ikuinen ongelma. Syy siihen, että käytämme taulukkoa 100 on alan yleinen käytäntö.

Yleisön pyynnöstä aloitamme kirjoittajiemme esittelyn näin keräilykorttien muodossa. Ensimmäisenä on itseoikeutettuna vuorossa Tuija Linden, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun kortti oli jo viime lehdessä.



Tuija on ei enää ihan teini-ikäinen, muttei paljon muutakaan. Pelaa 486 PC:llä ja SNESillä, silloin kun Joonas, 12 v. sitä vaatii.

Lempipelejä ovat Warlords 2, Colonization ja kaikki Westwood-viritykset, eli kolme Kyrandiaa, kaksi Eye of the Beholderia ja Lands of Lore. Haaveilee lisäksi Dungeon Master kakkosesta ja vapaa-ajasta.

Lukee Stephen Kingiä, Mary Higgins Clarkea, Dean R. Koonzia ja muita hyviä kirjailijoita. Sarjakuvista miellyttävät Sandman, Elfquest, Animal Man, Hell Blazer ja tietysti Aku Ankka, muttei Mikki Hiiri.

Seuraa säännöllisesti televisiosta Simpsoneita, Rooman Sheriffiä ja nyttemmin myös Beavis ja Butt-headia. Elokuvista mikään ei vedä vertoja Hairille ja 9 1/2 viikolle. On niitä muitakin hyviä, niin kuin kaikki missä on Richard Gere tai Val Kilmer. Star Trekeistä paras on Deep Space Nine, jota hän on nähnyt yli 30 jakson verran.

Musiikissa on jumittunut Doorsiin, mutta kuuntelee sujuvasti myös Gunnareita ja Metallicaa, muttei missään tapauksessa Sepulturaa. Kuuntelisi myös kreikkalaista Jorgos Dalarasta ja ruotsalaista Eva Dahlgrenia, mutta perhe ei anna.

Päätoimittaa Pelit-lehteä, jossa demokratia toimii siten, että muu toimitus liittoutuu Tuijaa vastaan ja äänestää hänet kumoon. Mutta veto-oikeus on ollut Tuijan, ainakin tähän asti.

Rakkaat kanssasisaret!

Avaanpa viimeinkin sanaisen arkkuni ja tartun kynään, eikun siis tietokoneeseeni ja tekstinkäsittelyyn. Olen 38-vuotias naispuolinen kansalainen, minulla on mies ja lapsia, eli olen siis kypsässä iässä oleva virkanainen. Ensimmäinen koneeni oli C64 joskus vuonna 1984 tai 1985 ja siitä asti olen ollut pelaamisen (ja ohjelmoinnin) lumoissa. Nykyinen koneeni on 486/33 MHz.

Koneen sisuksetkaan eivät ole täysin outoja, olen asentamut koneeseeni korttimodeemin ja lisäkiintolevyn, sekä korjannut viallisen korppuaseman, eli kyllä naisetkin osaavat (enkä takuulla ole ainoa nainen, joka osaa ko. toimenpiteitä suorittaa!)

Minulle tulee Pelit-lehti omalla nimellä, ei lasten, kun minä sitä lehteä kuitenkin eniten odotan ja luen. Aikoinani sitä tilatessani ei tilausten vastaanottaja millään meinannut uskoa, että lehti todella tulisi minulle itselleni, aikuiselle naiselle, eikä lapsille! Ahmin myös miltei kaikenlaista atk:ta käsittelevää kirjallisuutta ja ennen kaikkea muuta PELAAN, PELAAN ja vielä kerran PELAAN! Käytän konettani toki välillä muuhunkin kuin pelaamiseen, mm. tekstinkäsittelyyn, taulukkolaskentaan, ohjelmointiin, luettelointiin ja kortistointiin, piirtämiseen ja pankkiasioiden hoitoon.

Mielestäni ehdottomasti parempi keino purkaa päivän aggressioita on mäiskiä hirviöitä ja muita omituisia otuksia liiskaksi kuin heitellä miesparkaa astioilla. Pelatessa unohtuvat myös muut päivän murheet ja paineet ajatusten keskittyessä peliin, eli se myös rentouttaa ja ehkäisee stressiä. Harmaat aivosolut saavat sopivaa jumppaa koettaessani ratkaista ongelmia kinkkisessä pelissä, refleksini ja näppäimistö taas joutuvat koetukselle nopeutta vaativissa peleissä.

Pelaaminen on harrastus siinä kuin muutkin harrastukset ja oppiihan siinä samalla hieman muutakin koneen käyttöä. Ainoa haitta ja harrastustani rajaava tekijä on pelien ja oheislaitteiden hinnat.

Iivari

TEX SPEX

Ääniongelmia

Miten saan SFX 1000:n toimimaan kunnolla X-Wingin ja TIE Fighterin kanssa?

Ruud Lubbers

SFX 1000 on ilmeisesti Sound FX 1000 -äänikortti, jonka pitäisi olla täysin standardi. Kokeile hakea uudempia ajureita vaikka Pelit-BBS:stä.

Omistan SB 16 ASP -äänikortin. Hankin siihen jokin aika sitten Wave Blaster -laajennuksen. Sittemmin on ilmennyt eräitä ongelmia digitoitujen efektien suhteen. Kun yritän soittaa pelissä (Doom, TIE Fighter, X-Wing) General MIDI -musiikkia ja digitoituja efektejä yhdessä, kone kaatuu heti kun pitäisi kuulua digitoituja efektejä. Kun säädän peliin pelkät G-MIDI-musiikit, kaikki sujuu moitteetta, kuten myös jos säädän SB:n soittamaan musiikit ja efektit.

Missä vika?

Ongelmasi kuulostaa hyvin mystiseltä. Veikkailuksi menee, joten epäilisin syyksi IRQ- tai I/O-osoitekonfliktia. Tarkasta ettet ole asettanut yhdelle IRQ-keskeytykselle tai I/O-osoitteelle kahta käyttäjää. Tarkista myös MIDIn osoite, yleensä se on 330.

Ajattelin ostaa uuden äänikortin. Mitä eroja on Gravis Ultrasoundilla ja SB 16:lla? 1. Tukeeko GUS suoraan SB16:tta? 2. Mitä muita tukia GUSissa on? 3. Tukevatko pelit yleensä GUSia suoraan? Entä tulevaisuudessa? 4. Kummassa on paremmat ohjelmistot? 5. Mitä tarkoittaa General MIDI -tuki? Tukeeko jompi kumpi korteista General MIDIä? 6. Pystyykö GUS soittamaan digitaaliefektit kuten SB? 7. Miten paljon muistia ajurit vievät?

Aivan pihalla

1. Ei tue lainkaan. 2. GUS tukee omaa GUS-tilaansa ja se toimii myös General MIDIn mukaan. Lisäksi se emuloi ohjelmallisesti SB-kortteja. 3. Kovin monet pelit eivät GUSia suoraan tue, mutta ehkäpä tulevaisuudessa. Nyt näyttää siltä, että ainakin General MIDIä tuetaan joka suunnalta. Perusmalli Sound Blasterin tilalle ei ole tullut uutta yleismallia, vaikkakin GUS on harrastelijaohjelmoijien suuressa suosiossa. 4. Riippuu aivan käyttötarkoituksesta. Yleensä äänikorttien mukana tulevat ohjelmat ovat hyvin rajoittuneita ja parempaa tavaraa saa sharewarena runsaasti. 5. General MIDI on standardi, jolla määritellään tietyt vakioinstrumentit. Näin esimerkiksi rummut kuulostavat rummuilta, eivätkä pianolta. SB 16 ei tue General MIDIä suoraan, vaan tarvitaan erityinen Wave Blas-

Modeemiongelma?

Olisin erittäin kiinnostunut pelaamaan BATMUDia, mutta arvosteluissa minulle ei selvinnyt kuinka sitä päästään pelaamaan ja paljonko maksaa Internet-tunnus ja mikä on Telnet-yhteys.

Avuton

Internet-tunnuksen hinta riippuu siitä keneltä sen hankit. Kun sen saat, kirjoita telnet bat.cs.hut.fi ja pelaa.

Tapaus Vilpertti

Tupsahtipa luokseni kylään eräänä päivänä kauniina serkkupoikani Vilpertti (huom! nimi muutettu kyseisen henkilön maineen säilyttämisen kannalta). No Vilpertti oli sanojensa mukaan koko kylänsä kovin pelimies, jopa niin kova, että näyttäisi minulle PC:eeni avulla missä huushollini kaappi seisoo. Tuntien pelailun jälkeen kaapin paikan määräsin edelleen minä (onneksi!).

Turhautuneena tappiostaan Vilpertti aloitti lehtikasani selailun ja löysi kuin löysikin kaikki Pelit-lehteni. Uskokaa tai älkää, hän ei ollut koskaan kuullutkaan kyseisestä lehdestä, vaikka pelimies olikin. Tämän johdosta kysyisinkin, onko lehtenne markkinointi jäänyt hiukan liian vähälle huomiolle?

Kaappini on edelleen nurkassa

Toimitus markkinoinnille: kuuluuko?

Arvotaanko väärät vastaukset?

Jos Pelit-lehden kilpailuissa on ratkaistavana ristikko tai krypto, tarkistatteko kaikki sinne tulleet vastaukset, vai pääsevätkö väärinkin vastanneet palkintoarvontaan?

Uruk-hai

Kussakin kilpailussa lukee arvontaperiaate, eli useimmiten "oikein vastanneiden kesken arvotaan".

Nimimerkille Tuleva ATK-opettaja

Mahtavaa. Ohjelmointia ja roolipelejä harrastava tyttö. Mielestäni useammatkin tytöt saisivat harrastaa tietokoneilua. Pidä vain pintasi ja jatka harrastuksiasi. Eivätkä tietokoneet & roolipelit minun mielestäni mitenkään poikamaisia harrastuksia ole, vaikka suurin osa niiden harrastajista on poikia.

Tapio Äijälä

ter -lisäosa korttiin. 6. Pystyy vaihtelevalla menestyksellä, jos emouloidaan SB:tä, hyvin jos peli tukee suoraan Gravista. 7. Uusia, pienempiä ja parempia ajureita ilmestyy jatkuvasti, joten kysy tämänhetkistä tilannetta mikrokauppiaaltasi tai käväise Pelit-BBS:ssä katsomassa tarjontaa.

Koneeni on 486/33/8Mt/SB16ASP. Mortal Kombat kaatuu aina Sound Blaster -tilassa kesken peliä, mutta AdLib-tila toimii ongelmitta. Olen yrittänyt erilaisia muistiajureita ja kaikkea, mutta ei onnistu. Mitä teen?

Hopeless

Valitettavasti ei ole paljoakaan tehtävissä. SB16 ASP ei ihme kyllä osaa emuloida kunnolla perus-SB:tä. Uudemmat äänikorttiajurit saattavat auttaa asiaa.

Nykyän puhutaan paljon "ruudunkaappaajista" ja "ruudun jäädyttäjistä". Onko olemassa ohjelmaa, joka kaappaa pelin musiikit tai äänet vaikka WAV- tai MID-muotoon?

Hahmo taivaanrannassa

Pelin musiikkien sieppaaminen saattaa onnistua, jos sinulla on kaksi konetta ja kaksi äänikorttia. Kone 1 pyörittää peliä ja musiikkeja. Sen äänikortin Line Out -liittimen kaapeli menee kone 2:n äänikortin Line In -liittimeen. Kone 2 digitoi ohjelmalla musiikin aivan kuin jos se tulisi mikrofonista tai stereoista. Tosin äänen laatu kärsii.

Tietokoneet ja lisälaitteet

Olen harkinnut uuden koneen ostoa. 1. Mikä monitori kannattaa ostaa? 2. Minkälainen äänikortti? 3. Kannattaako ostaa modeemi Comink 1414? 4. Mitä eroa on ulkoisella ja sisäisellä modeemilla? 5. Mikä merkkinen kiintolevy kannattaa ostaa?

DR. Wellu

1,2,3 ja 5: Riippuu aivan siitä, mihin konettasi aiot käyttää. Kartoita ensin koneen käyttötarkoitus ja tutki sen perusteella alan lehtien vertailuja ja haastattele mikrokauppiaita. Yleensä kannattaa ostaa parasta, mitä rahalla saa. 4. Ulkoinen modeemi liitetään COM-porttiin (RS-232C) ja vaatii oman verkkojohdon ja muuntajan. Ulkoiset modemit ovat yleensä muutaman satasen kalliimpia, kuin sisäiset. Ulkoista modeemia voit käyttää melkein joka koneessa, mutta sisäisiä useimmin vain PC-koneissa. Sisäisen eli korttimodeemin asentaminen vaatii jumpperien tai DIP-kytkimien säätelyä. Useimmissa sisäisissä modeemeissa on valmiina 16550 AFN -UART -piiri, jota ei sarjaportissasi välttämättä ole.



Tämän siitä saa, kun piirtää itsensä joka paikkaan. Miten tästä selvitään, se selviää ensi numerossa tai kenties jo sivulla 77.

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

Pelit, Max & Moritz, PL 64, 00381 Helsinki

Max

Doomin jatko-osaan on tullut jo lukuisia vinkkejä, mutta bonustaso(i)lle ei ole opastusta vielä järjestynyt. Myös salaisten huoneitten paikat kiinnostavat kovasti, joten kynät sauhuamaan.

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki

Betrayal at Krondor

BAK:iin on kätketty arkkuja, joissa on nihkeästi etenevää seikkailijatiimiä auttavaa tavaraa. Salaiset arkut voi avata siirtymällä kaksiuloitteiseen karttaan ja painamalla alt-oikea shift-^ (eli å:n oikealla puolella oleva nappi.) Joka luvussa arkulla on oma koodinsa, jolla se aukeaa.

Luku:	Koodi:
1	6478
2	9216
3	7702
4	2132
5	5052
6	0680
7	0194
8	4743
9	9995

Eye of the Beholder 3

Mulkosilmäisten pallojen finaaliosa on kaikin tavoin kehno peli. Jotta kallis peli ei olisi niin tappava, antaa **PJM** vinkkejä. Kirjoita DOSin kehoitteeseen SET AESOP–DIAG=1 ja lataa peli tavalliseen tapaan. Pelin aikana A tappaa örmyjä ja G telesiirtää ryhmän. Jos haluat nähdä loppudemon, ota varmuuskopio tiedostoista INTRO.GFF ja FINALE.GFF. Nimeä FINALE.GFF INTRO.GFF:ksi ja aloita peli.

Blake Stone

Tohtori Goldsteinin mutanttihirviöiden lahtaaminen helpottuu huomattavasti, jos käyttää JAMin debuggaustilaa. Lataa peli käskyllä BSTONE POWERBALL. Paina pelin aikana backspacea ja jotakin kirjainta välillä b–w. Jos latat pelin komennolla BSTONE RADAR, saat näkyviin tutkan.

Colonization

Jos Amerikan valloittaminen on liian vaikeaa, editoi tiedostoa MENU.TXT. Siirrä osiota
CHEAT
...
...
alaspäin niin, että se on @PEDIA:n jälkeen ja ennen @END-osiota. Käytännössä siis vaihdetaan @PEDIA ja @CUP-osioiden paikat.

Kun lataat Colonizationin, valikkorivillä on huijausvalikko colonizopedian sijaan. Eiköhän sitten saada inkkarit ja muut Euroopan suurvallat halki, poikki ja pinoon häiritsemästä!

The 7th Quest

Rauno Ratkoja on selvittänyt komean näköisen romppupuzzlepelin. Ongelmien määrän vuoksi ratkaisu julkaistaan osissa.

Ongelma: Teleskooppi kirjastossa
Tavoite: Lause ratkaistaan klikkaamalla kirjaimiin. Kirjaimen valinnan jälkeen seuraavan täytyy olla yhteydessä edelliseen kanaalin kautta Marsin kartalla. Aloita kirjaimesta T: THERE IS NO POSSIBLE WAY.

Ongelma: Hämähäkit tähdessä
Tavoite: Peitä kaikki tähden reunalla olevat purppurat ympyrät hämähäkeillä. Tehtävä on ratkaistu kun kaikki ympyrät, paitsi yksi, on peitetty hämähäkillä. Hämähäkit liikkuvat yhden linjan kerrallaan alkuympyrästä loppuympyrään saakka.
Ratkaisu: Ympyrät on numeroitu myötäpäivään, aloittaen kello 12:sta: P1, P4, P7, P2, P5, P8, P3 ja P6.

Mistä	minne
P1	P8
P2	P1
P3	P2
P4	P3
P5	P4
P6	P5
P7	P6

Ongelma: Pääkalloja ja hautakiviä kakussani
Kaikkien kuuden vieraan pitäisi saada yhtä suuri osuus kakusta. Ongelmana on, että jokaiset viisi palaa täytyy koskettaa toisiaan.

P-kirjaimet ovat pääkalloja, H-kirjaimet hautakiviä. Ruutu ilman H- tai P-kirjainta ovat "tyhjiä ruutuja".

Ratkaisu: Klikkaa kaikkiin palasiin missä on numero 1. Sen jälkeen klikkaa kakkoset sitten neloset, viitoset ja lopulta kuutoset. Jokainen kuudesta vieraasta on saanut yhteensä 5 palaa, sisältäen 2 pääkalloa, 2 hautakiveä ja yhden maapalasen.

```
+--+--+--+--+--+--+
|P1|H2|H2|P2|H3|P6|
+--+--+--+--+--+--+
| 1|H1|P1|P2|H3|P6|
+--+--+--+--+--+--+
| 4|H1|H4| 2|P3| 6|
+--+--+--+--+--+--+
|P4|P4|H4| 3|P3|H6|
+--+--+--+--+--+--+
|H5|H5|P5| 5|P5|H6|
+--+--+--+--+--+--+
```

Ongelma: Kahdeksan kuningatarta
Sijoita kahdeksan kuningatarta pelilaudalle siten, että yksikään ei voi lyödä toista kuningatarta. Helpoin tapa on sijoittaa daamit shakkilaudan ruuduille näin: d1, f2, h3, b4, g5, a6, c7 ja e8.

Verivirta: Järjestä auki/kiinni-portit siten, että veri voi vapaasti virrata sydämestä loppuun. Klikkaa sydämeen saadaksesi veren virtaamaan, kun luulet saaneesi asetukset valmiiksi.

Helpoin taktiikka (ainakin toimi minulla): klikkaile portteja ja tulet huomaamaan, että loppu pienen pallon kanssa on korjattu. Klikkaile portteja siten, että ne muodostavat vapaan reitin loppuun asti.

Doom 2

Maanpäällinen horna ei ehkä ollut niin addiktiivinen kuin ykkösosa, mutta silti ID ei petä odottavia pelajia. Demionien lahtaus helpottuu **Rage of the Bytegardenin** vinkeillä alkutasoille.

Taso 1. Hae takanasi olevasta käytävästä moottorisaha. UAC-oven takana paina ensimmäistä oikealla olevaa nappia. Isossa hallissa paina nappia ja juokse ylös avaamaan salaovi. Paina namiskaa ja etsi pilarin takaa uusi salaovi.

Taso 2. Aluksi kulje pohjoisesta ja paina nappia kalterioven takana. UAC-ovea seuraavasta käytävänpätkästä voi hakea tehokkaamman haulikon. Punaisen avainkortin noukkiminen vapauttaa ison pirulauman kimppuusi. Kortista vasemmalle on salaovi. Punaisen oven toisella puolella on kuoppa. Pudottaudu vasemmanpuoleiseen ja voit ottaa sinisen avainkortin.

Taso 3. Älä käytä hissiä heti, vaan hae ensin sininen haarniska. Noustuasi yläkertaan tapa demonit ja sieppaa sininen avainkortti. Oikeanpuoleinen ovi vie teleporttiin.

The Two-headed Baby Spider-Demon huomasi, että Doom ykkösestä tutut huijauskoodit toimivat myös kakkososassa, poislukien IDSPISPOPD-koodi. Sen sijaan IDCLIP käynnistää seinien läpi kävelyn.

King's Quest 4

Lieneekö Roberta Williamsilla liian kiire Phantasmagoriansa kanssa, kun King's Questeja ei ole vähään aikaan jukaistu. Ei silti, minä en niistä oikein perusta, mutta pelisarjalla on oma vankka kannattajakuntansa. Heihin lukeutuva **V. Takio** otti pullon valaan kidasta. Kyseessä on tietysti pullopostipullo, jonka sisällä on lappunen. Lukaise se saadaksesi muutama lisäpiste. Ulos pääsee kutittamalla nielurisoja.

Lands of Lore

Jos Scotian hirviölaumat ovat liian tappavia, tallenna peli ja ota tallenteesta varmuuskopio. Lataa –saveXXX.dat heksaeditoriin. Muuttele muutaman kohdan arvoja taulukon mukaisesti.

Osoite:	Muuta arvoksi:
17A	E7 03 E7 03 E7 03 E7 03
1FC	E7 03 E7 03 E7 03 E7 03

27E	E7 03 E7 03 E7 03 E7 03
1A7	14 14 14
229	14 14 14
2AB	14 14 14

Näin saat huomattavasti vahvemmat sankarit. Kykypisteitä voi vielä nostaa tästä, mutta silloin peli on aivan liian helppo. Nyt jokaisella on 20 soturi-, varas- ja velhotasoa.

Liberation

Amigan huippuroolipeliä voi huijata näppärästi pikku bugin ansiosta. Etsi ensin voimala. Pudota maahan jotakin tavaraa ja poimi se ylös. Käänny voimalaan päin. Katso sivulle näppäimistöllä, älä käänny! Siirrä hiirikursori pudottamiskohtaan. Paina hiiren vasenta nappia ja odottele hetken. Maahan pitäisi ilmestyä rutkasti tavaraa. Ota ne ja jatka seikkailua.

Lightspeed

Mikäli joku pelaa vielä tätä 'Prosen onnetonta Eliten tappajaa, editoikoon LSPEED.EXE:ä. Etsi tiedostosta heksajono E9 BE O3 A1 F3. Korvaa se jonolla 90 90 90 A1 F3. Näin Trailblazerin aseistus muuttuu niin järeäksi, että voisi uskoa sen olevan ihmiskunnan viimeisen toivon. Harvemmin evakuointia turvaava alus nimittäin aseistetaan hernepyssyllä, kuten suunnittelijat tekivät.

Master of Magic

MOO:n henkinen jatkaja Taikuuden mestarit on kovin kovin buginen, mikä viilentää hieman peli-iloa. Jos haluat päästä tundrasta eroon ja sinulla on tulivuoren luontitaika ja maaston muuttamisloitsu, taio tulivuori tundra-alueelle. Manaa maaston muuttamisloitsulla tulivuorta muuttamaan kertan ja se muuttuu niittymaaksi.

Police Quest 4

Auttaja on taistellut pitkälle tässä Sierran bugisessa sotkussa. Kun olet ottanut elokuvateatterissa avaimen tölkistä, etsiydy naisten vessaan. Avaa käsipyyhekotelo avaimella. Kirjaa neula ja ota se pussiin. Palaa teatterin puolelle ja avaa oikeanpuoleinen ovi. Pimeydessä taskulampusta on arvokasta apua.

Quest for Glory 1

(Parseriversio) Useimmissa Sierran vanhoissa AGI-peleissä on sisäänkoodattu huijaustila. Niin on myös lempipelisarjani pilottiosassa, Glory ykkösessä. Kirjoita pelissä "Razzle Dazzle Root Beer". Pääset sisäiseen huijaustilaan, jossa alt-I-(joku numero) antaa tavaraa hahmolle. Alt-K sallii kykypisteiden muuttelun, alt-B tuo rahaa ja alt-T telesiirtää hahmon paikasta toiseen.

Quest for Glory 2

Samoin kuin ensimmäisessä osassa on myös Ad Aviksen pysäyttämistä varten näppärä huijaustila käytössäsi. Kirjoita "suck blue frog" pelin aikana ja pääset sisäiseen huijaustilaan. Hujaustilassa painamalla altnappia ja jotakin kirjainta tapahtuu paljon mielenkiintoista.

Rex Nebular

Lataa peli ja painele control-nappi pohjassa kirjaimia W,I,D,E,P,I,P,E. Päästä control ylös, paina välilyöntiä ja olet huijaustilassa. Paina control-T, jotta voit teleportata paikasta toiseen. Huoneiden koodit ovat kolminumeroisia ja control-P kertoo nykyisen huoneen numeron. 100–111 ovat pelin alkuvaiheille, 201–212 ovat saarella. Maanalaisessa kaupungissa ovat huoneet 301, 304, 313, 318, 307, 357, 311, 361, 316, 354, 352 ja 351.

Lisää paikkakoodeja julkaistaan, jos kysyntää on.

Solitare

(Windows) Jos vedät kolme korttia kerralla, niin pidä control, alt ja shift pohjassa osoittaessasi pakkaa. Näin saat vain yhden kortin kerrallaan.

The Summoning

Sano ensimmäiselle vastaantulijalle ZEBU ja etsiydy vasemmalle uuteen teleporttiin. Poimi kaikki irti lähtevä tavara mukaasi ja jatka pohjoiseen päin. Käytä sauvanpuolikasta reikään. Suuntaa yhä pohjoiseen ja nyysi arkusta toinen sauvanpuolikas. Pidä sauvanpalasia kummassakin kädesä ja loitsi mending (FHGACABF). Ota Warmonger toiseen käteesi ja käytä sauvaa. Poimi maasta Shadow Weawerin vaatteet ja pue ne päällesi. Astu teleportista pelin läpi.

UFO

T.H. Skywalker hankkii Elerium-115:ttä rutkasti lisää usuttamalla muukalaiset oman tukikohdan kimppuun. Vastarintaa suorittavat UFOt kannattaa jättää ampumatta alas, jolloin ne löytävät XCOMin tukikohdan.

Heksaeditorilla voi tehdä helppoa rahaa käden käänteessä. Lataa editoriin GAME–X-hakemistosta LIGLOB.DAT ja muuta neljä ensimmäistä lukuparia luvuiksi FF FF FF 7F.

Ultima 8

Peltiin pukeutuneen supermarion seikkailut helpottuvat debugilla. Tee ensin Ultiman \GAMEDAT-hakemistoon tiedosto AVATAR.DEB: COPY CON AVATAR.DEB. Kirjoita sen sisällöksi:

```
E 12A
01
01
W
Q
```

Paina lopuksi F6 ja enter. Kirjoita GAMEDAT-hakemistossa DEBUG AVATAR.DAT<AVATAR.DEB. Lataa peli, tallenna se ja paina F7 tai control-F1 huijaustilaan pääsyä varten.

Ultima Underworld 2

Maagista tavaraa jos mielit, loitsua VAS ORT YLEM, sä tuskin heittää tiesit. Ei ahdista heikkoa pelaajaa, kun loitsu tuo antaa asetta, haarniskaa.

TIE Fighter

Tommé Chyps lähetti pikku paketin vinkkejä koskien Imperiumin hävittäjien taktiikoita. Fighter ja Interceptor ovat parhaassa vedossa, kun lataa laasereita maksimiteholla ja pumppaa tarvittaesssa suojakenttiä.

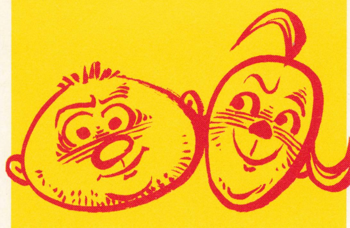
Bomber tarvitsee nopeutta ammuskellessaan ohjuksia. Säästämällä neuloja ja käyttämällä lasereita maalien viimeistelyyn pääsee toivottuun tulokseen.

Advanced ja Defender: lataa lasereita ja suojia maksimiteholla ja siirrä vetosäteen energia moottoreihin.

Assault gunboat on todella hidas, joten lataa lasereita täydellä teholla. Siirrä suojien energia moottoreihin ja pumppaa laasereista kilpiä tarvittaessa. Ohjuksia on niin paljon, ettei niitä kannata säästellä liikaa.

Under A Killing Moon

Tappavan kuun alla ensimmäisenä päivänä tarvitaan tuntomerkkejä. Kaikki, mitä tunnistamiseen tarvitaan on: punaista tukkaa, kaksi vihreää silmää, kenkä kokoa 14 ja AB-verta. Lisäksi sinun tulee tietää hänen olevan normaali kaukasuslainen, 6,4 tuumaa pitkä, painaa



281–320 paunaa ja kädessä on ankkuritatuointi. Lopuksi sinun pitäisi saada automaattinen tunnistuslomake.

Toisena päivänä synttärifaksin saa Chingin työhuoneesta. Pöydän alle mahtuu yhtä sun toista, kannattaa kumarrella.

Warlords 2

Tuijan suosikkipeli on lähes yhtä helppo uhri heksaeditorille kuin mikä muu peli tahansa. Kultamäärä on tallenteessa heksamuodossa, mutta käänteisessä järjestyksessä. Jos sinulla on vaikka 3227 kultaa, on se heksana C9B. Asetetaan eteen 0 ja saadaan 0C9B. Seuraavaksi vaihdetaan lukuparien paikat: 9B0C. Etsitään tallenteesta arvoa ja korvataan se sopivalla summalla. 9000 kultaa on suurin määrä, joten korvaa rahaa ilmoittava heksa heksalla 2832:lla (2328 käännettynä.)

Moritz

Luvassa hyviä uutisia kaikille Curse of Enchantian parissa painiskeleville: toimitukseen saapunut kysymystulva saa vastakaikua paloitellun ratkaisun muodossa. Ensimmäinen osa on tässä numerossa ja jatkoa seuraa aina katkeraan loppuun saakka.

Ikäväkseni olen joutunut toteamaan postin määrän pienentyneen huomattavasti. Ilmeisesti pimeä ja kylmä sää ei innosta ampumaan ja hyppimään samalla tavalla kuin kirkas ja lämmin. Yrittäkää siis ahkeroida yhteisen asian puolesta. Silmät punaisiksi ja kirjoittamaan!

Mortal Kombat

PC Tässä ohjeita joidenkin vastustajien voittamiseksi. Nämä vinkit toimivat hard-tasolla. Yleinen kikka kaikkia vastaan on pysyä kyykyssä ja vasta vastustajan ollessa lähellä, nousta ja tehdä nopeasti kiertopotku.

Liu-Kang: Vaikein vastus. Kiertopotkukikka toimii joillakin taistelijoilla, mutta esimerkiksi Sub-Zero ei ehdi tehdä torjuntaa tarpeeksi nopeasti potkun jälkeen, jotta välttyisi long kickiltä. Hyppypotkuilla pärjää parhaiten. Long kick kannattaa torjua ja tehdä heti perään kiertopotku. Tulipallo kannattaa väistää etuviistoon lähtevällä hypyllä jonka voi sitten päättään potkuun. Jos sinulla on Rayden, käytä teleporttausta tulipalloja vastaan.

Rayden: Yleisjekku toimii hyvin. Muista vielä torjunta sen jälkeen hasybabalein varalta. Sen torjuttuasi kannattaa ampua Raydenia jollain (rope throw, long kick, knife throw, ice ball tms.).

Vvk (The Supreme Mortal Kombatant - 12 wins in a row)

Litil Divil

Taso 1: Tulihuone

Tässä huoneessa sinun tulee asettaa osoitintaulut siten, että tuli polttaa köyttä. Hylje yrittää estää sinua säätelemällä tauluja väärään järjestykseen. Pääset eroon siitä potkaisemalla sen huoneen toiseen nurkkaan. Paras tapa on säätää ensin kaksi ensimmäistä taulua ja antaa hylkeen säätää viimeistä jotta näet missä asennossa sen pitää olla. Tästä huoneesta saat myös alasimen.

Areena

Lyö vihreätä painijaa ja tönäise hänet kumoon. Odotettuasi tarpeeksi Mutt ottaa esiin kaupasta ostamasi nuppineulan ja pistää sillä painijaa mahaan. Sen jälkeen voit lähteä huoneesta.

Taso 2: Noidat

Tässä huoneessa sinun pitää tyhjentää punainen, vihreä ja sininen annospullo pataan. Kävele sitten padalle ja paina nappia. Muttin pitäisi nyt tunkea päänsä padassa olevaan kuplivaan sekoitukseen.

Lohikäärme

Pääset ohi lohikäärmeestä heittämällä nurkassa olevat jalokivet sen sieraimiin, jolloin se lakkaa hengittämästä tulta.

Pääkallohuone

Tässä huoneessa on demoni, joka haluaa pelata kanssasi peliä. Jonkin pääkallon alle laitetaan silmä, kallot sekoitetaan ja sinun pitää valita se kallo, jonka alla luulet silmän olevan. Valitaksesi kallon, kävele vain sen kohdalle ja paina nappia.

Uhrihuone

Sinun pitää saada Mutt vetämään naruista seuraavassa järjestyksessä: 2. köysi kerran, 3. köysi kahdesti, 4. köysi neljästi ja 6. köysi kolmasti.

Cannon Fodder

Näin aluksi: kuolleisuudesta ei kannata välittää. Yksinäinen komman-

Koodikimara

Oh No! More Lemmings

Amiga

Taso	Tame	Crazy	Wild
1	–	TFLCAHVFBD	BAHPUDIJCN
2	IHRTDNCCAD	FLCIHVTGBM	IHPUDIBKCG
3	LPTDJPADAJ	NCALVTFHBL	LPUDIBALCD
4	RTDLCILEAH	CILVTFLIBS	PUDIBILMCM
5	TDLCCHVFAS	CCHSUFLJBH	UDIBEHTNCJ
6	DLCIHVTGAJ	KHRUGLCKBQ	DIBIHUUOCP
7	LCALVTDHAG	LSUFLCCLBN	IBALTUDPCL
8	CILVTDLIAP	RUFNCILMBF	BILTUDIQCE
9	CAHRUDLJAR	UFNCGHUNBD	BCHPTFIBDJ
10	IHRUDLCKAK	FJBKHUUOBD	IHPTFIBCDQ
11	LRUDLCALAH	HBALTUFPBL	LPTFIBADTN
12	RUDLCILMAQ	BILTUFHQBE	PTFIBJLEDG
13	UDLCAHVNAJ	BAHPTDIBCE	TFIBAHTFDP
14	DLCIHVUOAS	IHPTDIBCCN	FIBIHTTGDI
15	LCALVUDBAP	LPTDIBADCK	IBALTTFHDF
16	CILVUDLQAI	PTDIBILECD	BILTTFIIDO
17	CAHRTFLBBL	TDIBAHTFCM	BAHPUFIJDQ
18	IHRTFLCCBE	DIBIHTTGCF	IHPUFIBKDJ
19	LRTFLCADBR	IBALDTDHCS	LPUFIBALDG
20	RTFLCILEBK	BILTTDIICL	PUFIBILMPD

Taso	**Wicked**	**Havoc**
1	UFIBAHTNDI	FAHPTFHBFM
2	FIBIHTUODR	IHPTFHCCFF
3	IBCLTUFPDQ	LPTFHFADFS
4	BILTUFIQDH	PTFHFILEFL
5	FAHPTDHBEJ	TFHFAHTFFE
6	OHRTDHFCEK	FHFIHTTGFN
7	LPTDHFADEP	HFALTTFHFK
8	PTDHFILEEI	FILTTFHIFD
9	TDHFAIVFEE	FAHPUFHJFF
10	DFHIHTTGEK	IHPUFHFKFO
11	HFALTTDHEH	MPUNHFELFI
12	FILTTDHIEQ	PUFHFILMFE
13	FAHPUDHJES	UFHFAHTNFN
14	IHPUDHFKEL	FHFIHTUOFG
15	LPUDHFALEI	LGALVUFPFK
16	PUDHFILMER	FILTUFHQFM
17	ULHGEITNEI	FAHPTDIBGM
18	DHFIHTUOED	IHPTDIFCGE
19	HFALVULPEK	LPTDIFADGS
20	FILTUDHQEJ	PTDIFILEGL

Amigistit Ilmari & Elmeri

Alien Breed '92

Kirjoita mihin tahansa intex-systeemiin joku/kaikki näistä (älä unohda välilyöntiä:

THE ONE
CU AMIGA
CVG
AMIGA ACTION
AMIGA POWER
AMIGA FORMAT
AMIGA FORCE
SEGA
CHEAT
ANDREAS
PETER
BOBERG
STEFAN
MARTYN BROWN
JUNIOR MACMILLAN
DAVE BROADHURST
RICO HOLMES
ALLISTER RIMBLE
HAYDN DALTON

Darkman

Eliminator

Amiga

Koodit kenttiin 2–14

Kenttä	Koodi
2	AMOEBA
3	BLOOOP
4	CHEEKI
5	DOINOK
6	ENIGMA
7	FLITME
8	GEEGEE
9	HANDLE
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

Amigistit Ilmari & Elmeri

do on ehkäpä paras, eli otat yhdelle osan, ei kaikkia, tarvikkeista ja käpyttelet reittiä mikä on mielestäsi paras. Kun menetät hänet, pidä hetken hiljaisuus, jonka jälkeen lähetät uuden miehen samaa reittiä. Yleensä jos koko ryhmä seuraa perässä, puolet putoavat, varsinkin jos vastassa on tykki, ja harvemmin tarvitaan ryhmä työtä.

Paras tapa pysyä hengissä sinkomiestä tai tykkiä vastaan on rynniä päin, jolloin räjähdys tapahtuu aivan takanasi. Autolla leikkiessäsi voit tietenkin ajaa sinkomiesten päältä ja jos ajat aivan läheltä tykkiä, ampuu tämä aivan viereensä ja PUM! Sama toimii myös taloihin. Vaatii vain pientä harjoittelua.

Yo! Joe!

Kirjoita pelin aikana WELTRAUMKAKALAKEN, niin saat kaikki aseet ja ^-näppäin (returnin vasemmalla puolella) lisää elämiä sekä Y-näppäin päästää sinut seuraavaan tasoon. Jos aseesi loppuvat, voit kirjoittaa saman uudestaan.

Pasi Paavola

Assassin Special Edition

Amiga

Kirjoita pelin aikana ANOTHERCHEATMODE. Nyt sinulla on loppumattomat energiat ja elämät sekä lisäksi painamalla:

W	saat aseita
N	siirtää seuraavaan tasoon
D	tekee itsemurhan

Pasi Paavola

Assassin

Kirjoita joku seuraavista highscore-listalle:

ASSASSIN
THE ONE AND ONLY
SUPERFROG
ALIEN BREED
PROJECT X
PSIONIC SYSTEMS

Darkman

Curse of Enchantia

Pako vankilasta

Huuda apua niin vartija käy sisällä ja pudottaa vahingossa avaimen. Ota avain ja avaa sillä kahleesi. Jysäytä heikonnäköinen tiili p...ksi työntämällä sitä. Ota aukosta klemmari ja tiirikoi sillä ovi auki. Seuraavasta huoneesta ota kalamalja ja lähde kävelemään käytävää pitkin. Varo kuitenkin matkalla patsaiden nuijia! Mene käytävän päässä olevasta ovesta ulos.

Kilpikonnia, haita ja sähköankeriaita

Aseta kalamalja päähäsi ja työnnä kala kaltereista vapaaksi. Katso Mr. Fishin kaupasta hiukan oikealla olevaan reikään. Ota ilmestynyt mato ja vie se Mr. Fishille, jolloin saat happea. Ota simpukka, jonka vapauttamasi kala pudottaa ja anna se kilpikonnalle. Kun olet päässyt sähköankeriaitten toiselle puolelle, ota meriheinien joukosta musta keppi. Taistele kepillä haita vastaan, kunnes pääset ison simpukan luo. Hyppää simpukan yli kun se on kiinni. Avaa iso tulppa kepillä.

Luolasto

Etsi merilevä ja paina sen jälkeen ison kiven vasemmalla puolella olevaa nappia. Etsi luolastosta neljä pientä, neljä keskikokoista ja neljä isoa kiveä ja vie ne kivenmurskaajalle, jolta saat lankakerän. Etsi luolastosta monitori ja mene huoneeseen, jossa on iso kivi sekä lauta. Aseta lauta kiven päälle ja heitä monitori toiselle puolelle lautaa, jolloin pääset kielekkeelle. Ota kielekkeeltä magneetti ja hyppää alas.

Sido naru magneettiin ja mene luolaan, jossa on reikä ja heitä naru-magneetti-yhdistelmä reikään ja saat rautalangan. Mene hiekkahirviölle ja sido rautalanka kahden koukun väliin. Ota rautalangalla roikkuva nahanpala. Mene luolaan, jossa on neljä reikää. Työnnä kaikista reistä ötökkä ulos. Lopuksi katso oikeanpuolimmaista reikää ja ota siellä lojuva oksa. Etsi luolastosta kolikko ja heitä se toivomuskaivoon. Valitse kolmesta vaihtoehdosta kypärä. Mene kivivyörylle ja aseta kypärä päähäsi ja pääset kivivyöryn ohi. Mene ämpärin luokse. Yhdistä merilevä ja nahanpala oksaan. Hyppää ämpäriin ja aseta merilevä-nahanpala-oksa-yhdistelmä päähäsi.

Ahaa – muks!

Mene ruutuun, jossa on silta. Kun kävelet sillalle päin rosvo yrittää hyökätä kimppuusi. Ota rosvon tiputtama miekka ja huitaise sillä korstoa. Ota häneltä jäänyt rahasäkki. Mene kylään ja siellä Magesille. Anna Magesille rahaa ja pääset vuoristoon. Etsi ensimmäisestä syvennyksestä ennen isoa kiveä hanskat, jonka jälkeen työnnä iso kivi alas kielekkeelle. Hyppää kiven päälle ja sieltä rotkon yli. Varo ylhäältä tippuvaa isoa kiveä. Rotkon vieressä on neljä nappia, painele niitä, kunnes rotkon yli avautuu silta. Rotkon ja sähkömiehen välissä on köysi, ota se! Sähkömiehen vieressä laita hansikkaat käteesi ja Brad työntää sähkömiehen mereen. Kivivyöryllä odota kunnes se loppuu ja mene nopeasti aina seuraavaan syvennykseen turvaan, ota kuitenkin toisesta syvennyksestä purukumi.

Arto Åkerlund

Lyhyestä vinkki kaunis...

Battle Valley

Amiga

Kirjoita ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE, jos haluat saada loppumattomat tankit.

Amigistit Ilmari & Elmeri

Chubby Gristle

Amiga

Kirjoita alkuruudussa BUUURRP ja saat loppumattomat elämät.

Amigistit Ilmari & Elmeri

Hollywood Poker Pro

Amiga

Paina H ja F9 pohjaan, saat vastustajaltasi 100 taalaa rahaa. Toimii vain 18 vuotta täyttäneille.

Amigistit Ilmari & Elmeri

Insanity Fight

Amiga

Pääset seuraavaan kenttään painamalla yhtä aikaa molempia hiiren nappuloita, joystickia ja L:ää.

Amigistit Ilmari & Elmeri

Fast Eddie's Pool And Billiards

Amiga

Pelatessasi tietokonetta vastaan voit pysäyttää koneen lyönnin halutessasi painamalla hiiren oikeaa nappia juuri lyönnin jälkeen.

Amigistit Ilmari & Elmeri

Exolon

Amiga

Kirjoita highscore-listalle nimeksesi AD ASTRA ja paina RETURN. Aloittaessasi tämän jälkeen pelin huomaat yllätykseksesi saaneesi loppumattomat elämät.

Amigistit Ilmari & Elmeri



Jos ette halua omaa nimeänne kysymyksen alle, käyttäkää nimimerkkiä. Ei nimimerkin tarvitse olla hieno tai edes kuvaava, mutta vastauksien osoittaminen PelitSoi-palstalla on paljon mukavampaa, kun voi osoittaa vastauksensa nimimerkille!

Ja lisää kysymyksiä ja vastauksia osoitteella

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Willy Beamish

Miten jengiläiset saa pois Willyn kimpusta?

Minä vain

Heitä savupommi jengin päälle. Sillä aikaa kun jengiä ympäröi sankka savu, avaa vesiposti jakoavaimella ja juokse. Tootsweetistä löydät japanilaisperheen, joka auttaa sinua.

King's Quest IV

Miten örkin taloon pääsee? Mistä saa kirveen? Miten kummitustalon katossa olevan salaoven saa auki? Mitä yksisarviselle pitää tehdä, kun on ampunut sitä? Voiko Holotten linnan sellissä tehdä jotain? Mitä vesiputouksen takana olevalle peikolle pitää tehdä? Mitä pitää kirjoittaa, jotta pääsee pois valaan vatsasta?

Eima Vaamieti

Indy & Atlantis

(Team) Olen jumissa Minoksen labyrintissä. Olen saanut molemmat "hissit" toimimaan, kerännyt kaikki Stonediskit, ottanut kaksi orichalkum-helmeä kultaisesta laatikosta, avannut kaikki ristikko-ovet, ruoskinut Minotaurus-hirviön pään irti, mutta en keksi enää mitään.

Miten Sophian saa ylös kuopasta ja miten ylipäätään pääsee labyrintistä ulos?

Mukanani on ruoska, Platon kadonnut dialogi, esite, purkka, kuumailmapallon lippu, kartta, laivan runko, ruukku, letku, kala, jossa on naru, puupalikka, Stonediskit ja kultainen arkku, jossa on kaksi orichalcum-helmeä. Pitääkö minun kerätä vielä muita esineitä? Pitääkö kuolleelle Sternhartille tehdä mitään?

Toni

Lue Sternhartin kädessä oleva viesti ja nouki keppi ja worldstone. Tutki vesiputousta ja löydät tien ylös. Mene ylös ja vasemmalla olevalle suljetulle portille. Pinoa patsaan päät hyllylle ja ovi kolahtaa auki.

Minkä esineen Mr. Costa Azoreilla vaihtaa tietoihin ja miten sen saa? Entä miten saa öljylampun kojusta lähellä temppeliä Tikalilla? Miten pääsee temppeliin sisälle?

Pulassa oleva 10-vuotias

Kun yrität noukkia öljylampun, Sternhart saapuu paikalle ja kysyy Platon kirjan ensimmäisen kappaleen nimeä. Kerro, ettet tiedä sitä. Kun kollegasi katkaisee keskustelun, puhu puussa olevalle papukaijalle ja saat vastauksen. Kerro se Sternhartille ja pääset temppeliin. Pyydä Sophiaa viihdyttämään "opastasi" ja hae öljylyhty. Mr. Costa haluaa ankeriaspatsaan, jonka saat temppelistä.

Zak McKracken

Voiko 14. kadulla mennä viimeiseen oveen? Mistä saa homeetonta leipää? Mitä pitää tehdä puhelinlaskujen maksupaikan takahuoneessa? Mitä pitää tehdä viskillä? Mikä kuvio pitää piirtää Kairossa sfinksin toiseen jalkaan? Mitä pitää tehdä Marsissa ja Egyptin pyramidissä muumion luona?

Joulupukki

Mistä saa viskipullon ja laskuvarjon? Miten kulta-avaimen saa Marsissa? Mitä pyramidissa pitää tehdä? Miten sfinksin jalassa olevan oven saa auki? Mitä Meksikossa pitää tehdä? Mistä saa pergamentin? Mitä Miamin pummille pitää tehdä?

286:sen rämpyttäjä

Betrayal At Krondor

III luku. Miten saa auki Sildenin lähellä olevasta pusikosta kahden muun arkun kanssa löytyvän arkun, josta lukkomestari Abuk kertoi? Abuk sanoi: "You must spell THORN." Olen yrittänyt kaikkia avaimia, myös Guildis Thornia ja Key of Lineagesia.

Xxxx-Dude

En löydä toisesta jaksosta Guild Sealia.

Ilman nimimerkkiä

Guild Sealit kyllä löytyvät, kunhan kuljet itä-länsisuuntaisen tien eteläpuolta. Lato ei näy tielle saakka. –Om

Police Quest 4

Mitä pitää tehdä kaupungintalolla, kun Dennis Walker käy kimppuun? Olen uhannut häntä aseella, käskenyt pudottaa tikun ja mennä polvilleen. Aina kun yritän pistää käsirautoja Walker nousee seisomaan ja kuolen.

John Carey

Kyseessä on buginen kohta. Imaisepa Pelit-BBS:stä päivitys. –Om

Olen juuttunut tostaihin. Kun olen antanut koiralle narun puistossa, koira vie minut kadulle. Mitä pääsen pimeään taloon ja mitä pitää tehdä?

Darryl F. Gates

Murra ovi sorkkaraudalla ja tutkaile taloa taskulampun valossa. Lukitun oven voi hajottaa puukolla. –Om

Olen jäänyt kohtaan, jossa olen antanut liimanäytteen Sidille, kuulustellut Hickmanin vaimoa, murhapaikan lähellä olevan talon portailla olevaa eukkoa ja hänen tytärtään, kaupan myyjää, juoppoa ja kahta miestä baarin luona. Olen käynyt ampumaradalla ja ruumishuoneella, katsonut tietokoneesta murhapaikan lähellä olevia suttauksia, antanut Halille raportin, katsonut luodinreikiä baarin ulkoseinässä, mutta en silti pääse eteenpäin. Miten baariin pääsee sisään? Miksei John halua tehdä raporttia? Pitääkö löytötavaratoimistoon antaa mitään? Missä järjestyksessä paikkoihin pitää mennä? Minulla on 104 pistettä.

The Great Pistolero

Kaiva seinästä veitsellä konepistoolin luodit ja vie ne tutkittavaksi. Baariin ei pääse sisään mitenkään. –Om

Olen soittanut Varaz-nimiselle tyypille, mutta hän on ulkona. Olen käyttänyt tietokonetta ja löytänyt RBGB-tiedoston, mutta siitä ei ole apua. Olen puhunut kaikkien kanssa ja ottanut pillerit kaapista ja antanut liimaa kellarissa olevalle tyypille ja panoksia seinästä yhdelle toiselle tyypille yläkerrassa. Pääsen murhatun kaverin luokse ja Police Academyyn ja coronerin luo ja omalle työpaikalle. Mitä tehdä? Onko juopolla mitään virkaa?

Varaz

Käväise puhuttamassa Washingtonin äitiä ja tytärtä. Heidät löytää ensimmäisestä murhapaikasta oikealle. Anna pikkulikalle omena ja hän muuttuu puheliaammaksi. –Om

King's Quest V

Miten saa välineen, jolla avataan autiomaassa olevan temppelin ovi? Miten pääsee noidan saarella olevien patsaitten ohi?

J.J.

Kyseisen vempeleen löytää bandiittien leiristä. Patsaitten ohi pääsee,



Nimimerkki Marko N. saa tällä kertaa hyvistä vastauksistaan pienen palkinnon. Vielä on lehdissä 6/94 ja 7/94 paljon vastattavaa, joten kynät sauhuamaan!

Pelit
PelitSoi
PL 64
00381 Helsinki.

Detroit

Happy with Detroit Pelit 6/94: Tiedemiehet saattavat miettiä yhtä keksintöä muutamia vuosia, joten älä välitä jos he eivät keksi jotain muutamassa kuukaudessa. Pelin mukana tuli lappu, jossa kerrottiin hyvät arvot eri asioihin.

Elf

Keef the Thief

Amigisti Pelit 6/94: Same Merconin sillan yli pääsee valitsemalla other-

kun käyttää labyrintistä löytyvää kilpeä.

Miten pääsee pois noidutusta metsästä? Noita on jo "pullotettu".

KQCD

Metsässä purista hunajaa maahan, laita "helmi" (jokin arvoesine) hunajan viereen. Menninkäinen saapuu paikalle ja juuttuu hunajaan. Ota menninkäinen kiinni ja kiristä lupaus viedä sinut metsästä pois. –ts

Larry 2

Olen lentokoneessa ja olen yrittänyt saada hätäuloskäyntiä auki, mutta se ei onnistu. Mitä pitää tehdä, vai olenko yrittänyt väärästä ovesta? Ovessa on punainen kahva ja siinä lukko.

Escape

Ovi avautuu ruuasta löytyvällä hiuspinnillä. Tietysti. –Om

Indiana Jones & The Last Crusade

Mitä teen kun en löydä passia everstin arkistokaapista?

Indyn poika

Mene huoneeseen kolmetoista ja anna everstin koiralle possu. Koiran siirryttyä arkistokaapin edestä, avaa laatikko ja ota passi sekä arkistokaapin päältä pokaali. Kyllä passi on arkistokaapissa!

Microcosm

Olen juuttunut neljänteen tasoon. Ohjeissa sanotaan, että kartassa olevat siniset pallukat pitää saada punaisiksi. Kyseisessä tasossa ei näin kuitenkaan käy, vaikka käykin reitit läpi. Vastaan tulee myös aluksia, pitääkö ne tuhota vai ei? Ohjeissa sanotaan myös, että pimeissä kohdissa ja käytävissä on Axiomin koneita. En ole nähnyt kyseisiä vehkeitä.

Mikrofriikki CD32

Ultima 8

Olen uhrannut Lothianin ja nyt pitäisi löytää open earth -loitsuun tarvittavat aineet, mistä? Mistä löytyy itse loitsu? Pitääkö aineet sekoittaa jossakin?

Muumifabu

Loitsuaineet voi ostaa Myrthanilta. Laita aineet pussiin, käytä necromancerin sauvaa pussiin. –ts

Sim City

Miten paljon asukkaita tarvitaan läpipääsyyn? Olen saanut kaupunkiin noin 75 000 asukasta. Miten maanjäristyksen voi välttää?

Pormestari

Sim Cityä ei voi pelata "läpi", se jatkuu niin kauan kuin jaksat sitä pelata. Maanjäristystä ei voi välttää, erilaisia onnettomuuksia sattuu silloin tällöin. Jos sinulla on piraattikopio, se tuhoaa kaupunkeja huomattavasti nopeammin kuin alkuperäinen peli.

Space Quest IV

Mitä minun täytyy tehdä, kun minulla on raha, luoti, tietokone ja jänis? Täytyykö minun mennä viemäriin, ja miten sinne päästee?

Lauri Pihlajaniemi

Heitä ensimmäiseksi kranaatti mäkeen. A-tarvikkeita ei ole hyvä raahata mukana tarpeettomasti. Ota jäniksestä patteri ja laita se tietokoneeseen. Viemäreihin pääsee sormeilemalla idästä löytyvää ritilää. –Om

Hugo I: House of Horror

Hugo on huoneessa, missä on vain koira, hiirenkoloja, lamppu ja matto. Miten pääsee maton alla olevan ritilän alle? Mitä tehdään keittiössä? Mitä muuta tehdään ruokasalissa kuin otetaan paisti mukaan?

Hugoliina

Hugo II: Whodunit!

Mitä tarvitsee tehdä lastenhuoneessa? Mitä tehdään vajan nappuloilla muuta kuin avataan portti? Miten pääsee mehiläisten ja venusflytrappien ohi (sisulla-ko)? Miten keittiössä olevan oven saa auki? Miten talon muihin huoneisiin pääsee?

Hugoliina

Mitä tehdä, kun on mennyt pyykkikuilua alas keittiöön? Mitä pitää tehdä puutarhurille? Miten saan suurennuslasin? Miten selviytyä ampiaisista? Mitä tehdä valkosipulilla ja tulitikuilla?

Error ana

Monkey Island 2

Miten saan selville Phat-saarella olevan onnenpyörän oikean numeron? Tiedän viereisellä kujalla olevasta huijausluukusta, mutta mitkä ovat oikeat käsimerkit?

Minä

Näytä hänelle hänen ensi näyttämänsä sormien määrä. Eli kun näkymätön kysyy esimerkiksi: jos tämä on kolme (näyttää kahta sormea) niin mikä tämä on (näyttää neljää sormea) vastaus on kaksi, eli ensimmäiseksi näytettyjen sormien määrä.

Miten alussa pääsee sillan ohi ilman, että kaikki rahat ryöstetään?

Amigisti-94

Ei mitenkään.

valikosta "use the bow to shoot the guard", ja sen jälkeen tutkit vartijan, jolta löydät passin, jolla pääset Tel Handeen.

Elf

Knights of Legend

Erkki Pelit 6/94: Örkit löytyvät pienen kääpiökylän läheisyydestä Olanthenista länteen.

Elf

NetHack 3.1.3

Rale Pelit 6/94: Debug (eli wizard)-modeen pääset kun kirjoitat NETHACK -u wizard -D ja painat enteriä. Tämä toimii ainakin versiossa 3.1.3. Nimen pitää olla juuri "wizard" pienellä alkukirjaimella!

Jos kaikki meni hyvin, niin pelin aikana CTRL+E paljastaa salaiset ansat ja ovet, CTRL+F näyttää tason kartan, CTRL+G luo hirviön, CTRL+I tunnistaa (identify) kaikki esineet jotka ovat mukana, CTRL+O kertoo erikoistasojen sijainnit, CTRL+T teleporttaa tason sisällä, CTRL+V teleporttaa eri tasojen välillä, CTRL+W luo minkä tahansa toivomasi esineen, myös "blessed rustproof +3 long swordin" eli voit käyttää laatusanoja sekä määrää tyyliin "10 blessed potions of gain level", ja lopuksi CTRL+X listaa hahmosi erilaiset kyvyt. Jos haluat hyvän aseen, toivo blessed cockatrice corpse, koska sillä lyöminen kivettää melkein kaikki esk-oahot (uruk-hain sukulainen, sittemmin käsite, joka tarkoittaa yleisesti kaikkia monstereita).

Ensin toivo kuitenkin vaikkapa blessed +1 gauntlets of power ja laita ne käteesi, niin voit käsitellä raatoa.

Phantom Lord

Agony

Auttakaa Pelit 6/94: Palavan puun kohdalla paina vasenta shiftiä ja kirjoita FANTASY, pelin aikana kokeile nappeja F1–F3.

TAS

Hugo III

Mystery Pelit 5/94: Taikakirjan löytää menemällä alkuasukaskylästä vasemmalle norsun ohi piraijavirralle. Virran oikeaa reunaa kävelemällä vähän ylöspäin löytyy taikakirja.

Hugolina

Bard's tale III

Crying Bard Pelit 6/94: Oikeanpuoleista avainta käännetään 18 kierrosta ja vasenta 15.

Marko N.

The 7th Guest

Pelaaja Pelit 6/94: Kuningattaret pitää asettaa niin, etteivät ne ulotu toisiinsa. Kokeile esimerkiksi seuraavaa sijoittelua (jossa 8,8 tarkoittaa alaoikeaa): (1,6) (2,4) (3,7) (4,1) (5,8) (6,2) (7,5) (8,3). Ratsujen tulee laukata niin, että ne vaihtavat paikkoja keskenään. Samoin lähettien tulee vaihtaa paikkaa.

Marko N.

Gobliins 2

Huomasitko, että talot ovat yhteydessä toisiinsa? Kokeile ravaamista taloissa, niin opit pian saartamaan pojan. Jälkimmäiseen ongelmaan auttaa taikamatto.

Marko N.

Pirates Gold

Timo: Jos miehistö on alakuloinen tai vihainen, et voi mitenkään estää karkailua tullessasi satamaan. Miehistö ei välitä aarrekartoista tai lupauksista, vaan kullasta. Mitä enemmän on jaettavaa miehille, sitä iloisempia he ovat. Jos ryöstösaalista ei jaeta, kaikki kuuluu laivalle, ei siis sinulle tai miehistölle. Jos satut vahingossa myymään laivasi, ennen kuin olet myynyt sen lastin, voi lasti jäädä laiturille rottien pureskeltavaksi, jollet saa sitä mahtumaan muihin aluksiisi tai myytyä pois. Sellaisesta tuhlauksesta miehistö ei pidä.

Kaupungin kuvernööri saattaa paeta, jos miehitys tapahtuu väellä ja voimalla. Mutta ei kai uuden kuvernöörin asettamisesta haittaa ole, sillä tällä tavoin voit vaihtaa kaupungin kansallisuuden ja saada valitsemasi hallitsijan kiitolliseksi.

Marko N.

Winter Challenge

Pituudesta en tiedä, mutta yli 90 metrin hypyt onnistuvat painamalla ylänuoli ja enter juuri ennen alastuloa. Enteriä ränkkäämällä hyppääjä vaan viskaa sivakat huisin Nevadaan.

Marko N.

House of Horror 1

Vastaa vanhan ukon kysymykseen "bullet". Pelin lopussa yksi mies pitää kullasta, joten anna hänelle kultakolikko.

Marko N.

Microcosm

CD32:lle: Kartassa olevat siniset pallot täytyy saada punaisiksi, se on tavoite. Voit siirtyä kartalla paikasta toiseen ottamalla kartan esille ja



The Secret of Monkey Island

Mikä on kassakaapin yhdistelmä kaupassa, josta saa miekan ja lapion? Miten kuvernöörin kartanossa saa monien käsien idolin? Aina kun yritän avata ovet Guybrush sanoo lukinneensa sheriffin sinne. Miten saadaan roskaväkibaarista lasi, että voisin vapauttaa vangin?

LeChuck

Pyydä kauppiaalta luottoa (yritä ensin ostaa laivaa), hän hakee luottolapun kassakaapista ja näet yhdistelmän. Näytä luottolappua Stanille ja tingi häneltä laiva.

Anna myyräntorjunta-aine vangille ja saat porkkanakakun, jossa on viila. Viilan avulla pääset kuvernöörin talon seinässä olevasta reiästä sisään ja saat patsaan. Saat grogimukeja, kun olet löytänyt kadonneen aarteen ja baari on tyhjentynyt.

Mitä tehdä kadun kulmassa olevalta mieheltä ostetulla kartalla?

Amigisti -94

Kartan avulla voit suunnistaa aarteen katoamispaikalle.

Ultima Underworld II

Mitä pitää tehdä, kun on katkaissut kaikki voimalinjat (8 kpl)? Olen käyttänyt kaikki (8 kpl) löytämäni blackrockgemit isoon blackrockgemiin. Olen "imaissut" ilmaelementaalin. Minulla on Praecor Lothin torvi. Altara ja Nystul sanoivat, että minun pitäisi tuhota iso blackrockgemi. Miten tuhoan sen? Milloin ja miten pitäisi käyttää torvea? Mitä haittaa on, kun Lord British vain miettii? Missä Ethereal Voidissa on Wisp?

Ultima II

Pelissä on bugi, eli jos Lord British jää vain miettimään, joudut aloittamaan koko homman alusta. Korjaus löytyy Pelit-BBS:stä.

Olen juuttunut Tomb of Praecor Lothin neljänteen tasoon. Olen tappanut Morphiuksen, Lord Umbrian ja kivigolemit, mutta en pääse eteenpäin, sillä kun kävelen käytävää tulee vastaan ulkoavaruutta.

Axu the mighty slayer

Avaruuden lähellä lännessä on salaovi. –Om

Lands of Lore

Kuka auttaisi pelaavaa Mummelia, joka ei löydä Catwalk Caven 1. kerroksesta sitä pientä avainta, iso keltainen on. En saa ovea auki, enkä pääse tutkimaan sisätiloja.

Pelaava Mummeli

Hugo III: Jungle of Doom

Minulla on some clay, som pins, a water flask, a sandwich, blowpipe & darts, an old scroll, a golden bella ja a spellbook. Miten kummituksen saa pois luolan suulta? Miten pääsee pois poppamiehen häkistä?

Pulassa oleva 10-vuotias

The Legend of Kyrandia

Olen juuttunut Serpent's Grotto -luolastoon. Olen kartoittanut lähes koko luolaston ja löytänyt kiviä, kolikon ja smaragdeja. Miten sieltä pääsee pois ja mitä siellä täytyy tehdä? Täytyykö alttarille laittaa jotakin?

Bradon -79

Ulospääsyyn tarvitset viisi kiveä. Heitä kultaraha kaivoon ja saat Moonstonen. Pane Moonstone Pantheonin alttarille ja muutut virvatuleksi. Käy hakemassa Malcolmin linnan avain laavavirran takaa (se jähmettyy kylmyydessä) ja jatka virvatulena yli Chasm of Everfallin.

Railroad Tycoon

Miten saa tehtyä kaksoisrataa ja miten saa alussa paljon rahaa?

Joku X

Beneath a Steel Sky

Olen jäänyt jumiin Security Buildingiin hengattuani kaapelilla sinne. En pääse hissillä pois sieltä ja en tajua mitään Linc-systeemistä, missä mennään koneen sisään. Linc-systeemissä on silmä, joka estää minua menemästä yhdestä ovesta sisään. Saan sieltä jonkin pallon, suurennuslasia ja lahjapaketin. Mitä merkitystä niillä on? Kuinka pääsen hissillä alas? Miten pääsen etenemään Lincissä?

Pallo hukassa

Huoneessa, jossa on laattoja ja silta, käytä palloa laattaan, jolloin silta siirtyy niin, että pääset ovesta. Osaisiko joku auttaa tarkemmin? –ts

Sain haarukan virtuaalitodellisuudessa, mitä sillä tekee? Käytin Anitan Linc-korttia. Miten pääsee Crusaderin ohi? Mitä pitää tehdä St. James -baarin viinikellarissa? Olen vahvistanut laatikon laudalla ja tehnyt reiän tuuletuskanavaan. Miten saan auki oven, jossa on vanhanaikainen lukko? Mitä katedraalissa pitää tehdä?

Kalle Ruoho

Dragonsphere

Miten selvitän "You must demonstrate a shifters ability" ja miten silmä tornissa suljetaan?

Mika

Last Ninja 2

Miten ensimmäisen kentän pääsee läpi? Minulla on keppi, pullo, hampurilainen, kartta, nunzat ja heittotähdet.

Amigisti -94

Jurassic Park

Mistä ihmeestä löydän Lexin? Olen löytänyt Timin, käynyt bunkkerilla, saanut työkalut, käynyt viemärissä, saanut kortin ja tappanut T.Rexin. Kenen kasvot näkyvät kuvassa oven luona? Mitä teen laatikolla viemärissä?

Kysymysmerkki?

Laatikon avulla pelastat tytön: työnnä laatikko tytön luokse, tyttö istuu laatikon päälle ja voit työntää hänet ulos viemäristä.

KGB

Mitä pitää thedä, kun on avannut sorkkaraudalla huoneen 8 oven? Pitääkö sytyttää tulitikku ja katsoa kaappiin, josta löytää valkoisen paperin ja valokuvan? Mitä tehdään studiossa? Tekeekö videokaseteilla jotakin ja mitä tekee mapilla, josta löytyy kaksi valokuvaa? Pitääkö kameralla tehdä jotakin muuta kuin ottaa valkoisesta paperista kuva? Paperissa on jokin salasana, mitä sillä tekee? Miten voi estää vangiksi joutumisen kun ei pääse pakoon eikä piiloon? Mitä pitää tehdä kun joutuu vangiksi ja ensin tulee akka ja sitten amerikkalainen mies? Tekeekö bugilla jotakin ja saako virran pois buzzerista kun aina kuolee?

Rukow lirissä!!



painamalla vihreää nappia. Tällöin siirryt automaattisesti alkuun. Sitten kun olet saanut kaikki siniset pallukat punaisiksi, vastaan tulee cardian loppuhirviö, joka pitää tuhota.

Mikrofriikki CD32

The Settlers

Avuton Pelit 6/94: Pelkkä vihollisen tappaminen ei riitä, vaan koko pelialueesta on vallattava noin 80–90 prosenttia, jotta pääset seuraavaan tasoon.

Jake

Star Control 2

Herra P. Pelit 6/94: Kipaise joko Gamma Scorpiista tai Gamma Brahesta (1. planeetalta) hakemassa mycon-munia ja tuo ne syreeneille. Selitä samalla typyköille, että myconit ovat tuhonneet heidän entisen kotiplaneettansa. Nyt saat suivaantuneilta syreeneiltä mukaasi muutaman insinöörin, joten harpo kohti Epsilon Camelopardista.

Tähteä lähinnä olevalta planeetalta löydät oven, jonka avaat insinöörien avustuksella. Sisältä paljastuu kasa syreen-aluksia, ja lisäohjeiden perässä painu takaisin Betelgrenseen. Saat tehtäväksi houkutella myconit syreenien ansaan ja kerrottuasi sienille ihanasta planeetasta jossain Pohjantähden tuolla puolen katsele karttaa. Kun tattien alue alkaa siirtyä, käväise vaivihkaa pöllimässä beta Brahesta valoisuusvekotin. Sen avulla voit nopeuttaa Prouponissa majailevien chenjesujen sulautumisprosessia.

Jake

Mortal Kombat

Lisäystä Sub-Zeron kommenttiin: ainakin Cagella voi tehdä kaksois-fatalityn toistamalla normaalin fatalityn hyvin nopeassa tahdissa kahdesti. Tällöin Cage huitaisee vastustajalta kaksi päätä pois.

Jake

Jumpin Jack'son

Siluman Pelit 6/94: Tarkoittanet salasanoja eri ruutuihin. Tässä tulee: rocknroll ruutu 5, funk ruutu 9 ja elvis ruutu 13.

A.R.I.

Addams Family

Dark Man Pelit 6/94: Hallussasi on pelin demoversio eli se yksinkertaisesti loppuu siihen. Ja kaiken lisäksi pelisi lienee piraattiversio, sillä luulisi Amiga Onen demodisketin erottavan!!!

A.R.I.

Piraattiversioista on jostain syystä tullut viime aikoina liuta kysymyksiä. Niihin emme vastaa, vaan ne menevät suoraan roskiin. Joskus meille kuitenkin sattuu yllä olevan tapainen tapaturma, mutta yritämme olla vielä tarkempia.

NHL Hockey

Miten voin tehdä lämärin, joka rikkoo päätypleksin? Kuka on Montrealin neukkuvahvistus, jonka nimimerkki Gandalf mainitsi lehdessä 3/94?

Mighty Duck

Shadow of the Comet

Mitä tehdä sen jälkeen, kun on saanut selville lordi Boleskinin oppaan ja tavannut torilla poliisin?

Nicht klaim funden

Simpsons

Mitä pitää tehdä kun 3. kentän maailmanpyörä ei pyöri?

Bartman

Prince of Persia 2

Mitä pitää tehdä liekille tokavikassa levelissä? Mitä pitää tehdä vikassa levelissä?

Juha 11 v.

Return to Zork

Miten myllyn kellarin oven saa avattua?

Apua Kaipaava

Detroit

Miten ja missä hoidetaan kuljetus (transport)?

Mercedes Benz

Larry 6

Mistä saa appelsiinin, joka pitää antaa Gammielle?
Jääkulhosta ravintolasta.

Mitä pitää tehdä niillä oluilla, jotka saa henkilöstön teltasta?
Anna kantrilaulaja Burgundylle. Jos Punan... siis Burgundy ei suostu treffeille, koeta antaa kuohujuomat kun peli ei ole lähipotretti-tilassa. –Om

Art (vessataksin kuljettaja) ei suostu ottamaan vastaan tulitikkua, mitä pitää tehdä? Pitääkö hänelle antaa tupakkaa? Mistä sitä saa?
Ajele ensin Artin ajoneuvolla ja tarjoa tikkua, kun hän on kääntänyt ajoneuvonsa ja ilmaissut haluavansa tupakalle.

Mistä löytyy puku Shableelle?
Kun olet antanut oluet Burgundylle, hän lähtee kanssasi saunaan ja jättää esiintymisasunsa lavan takahuoneeseen.

Mitä hyötyä on avaimesta, jonka voi poimia aulan "roskiksesta"?
Katso vastaus 6.

Mitä voi tehdä viilalla, jonka saa putkimieheltä?
Pyydä uima-altaanvartijalta tikapuukopin avain, tee siitä muotti saippuaan ja viilaa kopio Merrilylle.

Mistä saa uimahousut?
Yhdistä hammaslanka ja puhdistusliina (ks. kohta 9).

Millä voi täyttää kumimajavan uima-altaalla?
Pikaruoka-auton eturenkaasta.

Mistä saa mintun makuista hammaslankaa, jota pitää käyttää aurinkolasikotelosta löytyvään puhdistusliinaan?
Soita huoneesi puhelimella huonepalveluun ja perää vessasta puuttuvia perustarpeita. Kun tarvikekärry on tullut, hae kaikki mikä lähtee irti. (Huomaa, että kärryssä on kaksi puolta. –Om)

Mitä pitää tehdä timanttikaulapannalle, jonka saa Thunderbirdiltä?
Ota timantti irti ja tarjoa sitä myöhemmin Shamaralle.

Mistä saa sangon, millä voi ottaa jäätä jääkoneesta?
Tavoitteenasi oli viettää miellyttävä ilta alakerran söpöliinin kanssa ja siihen tarkoitukseen oli varattu shampanjaa. Transu oli kuitenkin Larrylle liikaa, mutta shampanjapullo jäi rannalle, ämpäreineen. –Om

Miten Cavarichin kanssa pääsee saunaan ja mitä siellä pitää tehdä?
Suostuttele häntä antamaan sinulle henkilökuntakorttinsa ja sovi meneväsi saunaan hänen kanssan. Kun olet antanut oluet Burgundylle, Cavarich odottaa sinua saunassa. Saunassa pitää heittää löylyä, tietysti.

Mitä pitää tehdä meikkihuoneesta löytyvällä johdonpätkällä?
Mutahoitolassa revi siitä hieman eristysmuovia, aseta pistoke rasiaan ja toinen pää viereisen oven sähkölukkoon.

Onko alakerran baarilla muukin tarkoitus kuin että sieltä voi ottaa tulitikkuja?
Ei.

Miten Burgundin kanssa pääsee puhumaan?
Kompastu "vahingossa" mikin sähköjohtoon.

Onko keittiön takahuoneen pikaruoka-autolla jokin tarkoitus? Pitääkö sen tyhjällä renkaalla tehdä jotain?

Kiitti etukäteen

Katso vastaus 8. Pikaruoka-kuilulla pääset tapamaan unelmiesi naista. –Om

Jack in the Dark

Miten lelukaupan ensimmäisestä huoneesta pääsee pois? Mitä muita esineitä täytyy ottaa kuin rummut?

Jaska pimennossa

House of Horror 1

Kuinka koiran saa ulos huoneesta? Mitä ruokasalissa pitää tehdä?

Apua

Freddy Pharkas

Miten hevosten ilmavaivat voidaan estää, eli miten otetaan näyte jne.?

Olisko risiiniöljyä?

Tee ensin itsellesi suojanaamari hiilestä, papupurkista ja suitsista. Ota hevonpeetä talteen paperipussiin ja palaa apteekkiisi. Ohjekirjasta löytyvät tarkat ohjeet hajuntappajan tekemiseksi. –Om

Weird Island

Miten päästään hautakammion oven viereisestä ovesta? Miten kelloja pitäisi pimputella ja entäs sitten?

Weird Game

Nomad

Voiko sektorissa (2,6) sijaitsevalle planeetalle "Losten " päästä laskeutumaan tai edes puhua korok-tyyppien luojien kanssa? Miten suojakenttä muutetaan Blue-1-muotoon, jotta se pysyy sellaisena ja siitä pääsee läpi?

The Lost One

Space Quest 1

Miten pääsen ilmaventtiilistä sisään toiseen huoneeseen vihollisaluksella?

Wedge

Työnnä venttiilin alle laatikko ja kiipeä. –ts

Space Quest 2

Miten pääsee alussa olevan viidakon ohi?

Viidakon ohi

Jos tarkoitat karvasmarjasokkeloa, astele vain varovaiseti. Jos kyseessä on suonpätkä, hiero marjoja ruumiiseesi, niin vesihiidet eivät syö sinua. –Om

Space Quest V

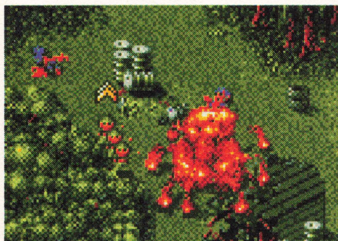
Kun olen matkalla kohti Kiz Urazgubia, Womunoid ampuu minua ja vaatii minua siirtymään planeetalle. Miten sinne pääsee?

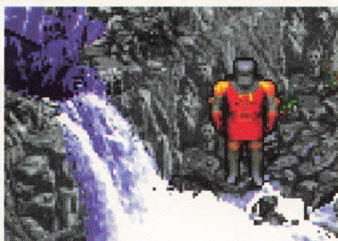
Spaceman

Kuten Star Trekissä ikään: standard orbit ja Scotty, one to beam down. –Om

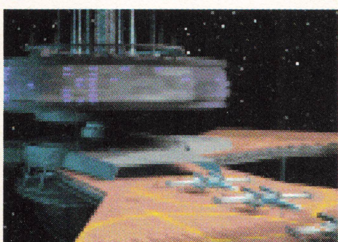
KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Vuoden Peli













Jälleen on yksi pelivuosi takana ja aika äänestää Vuoden Peli. Mikä se mielestäsi on?

Osallistu äänestykseen lähettämällä postikortti pikaisesti, mutta **viimeistään ennen jouluaaton aattoa 23.12.1994**.

Äänestä vain kahta peliä, eli mielestäsi parasta PC- ja Amiga-peliä. PC-peleissä emme tee eroa CD- tai korppuversioissa, ja Amigat niputamme myös kaikki samaan.

Muista, että voit äänestää vain yhtä PC- ja yhtä Amiga-peliä: jos kortissasi on monta vaihtoehtoa, korttisi ei osallistu äänestykseen eikä arvontaan!

Älä unohda laittaa postikorttiin omaa nimeäsi ja osoitettasi, sillä kaikkien äänestäneiden kesken arvomme Vuoden Pelejä. Mainitse myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Postita kortti osoitteella
Pelit
Vuoden Peli
PL 64
00381 Helsinki.

Lukijoitten ja toimituksen valinnat julkaistaan Pelit 1/1995:ssä heti tammikuun 12. päivä.



Voita Explorer!

Aztechin Explorer-multimediapaketti on aivan uudenlainen ratkaisu. Explorer yhdistää CD-ROM-aseman ja äänikortin pieneksi ulkoiseksi laitteeksi, jonka asentamiseen tarvitaan ainoastaan yksi 16-bittinen korttipaikka.

Explorerissa on muun muassa

- 16-bittinen Sound Blaster-, AdLib- ja Roland MPU401 -yhteensopiva äänikortti
- Wawe Table -synteesi, jossa on 128 General MIDI -soitinta ja 69 rumpua
- tuplanopeuksinen CD-ROM-asema
- Windows-yhteensopivuus
- ja paljon, paljon muuta.

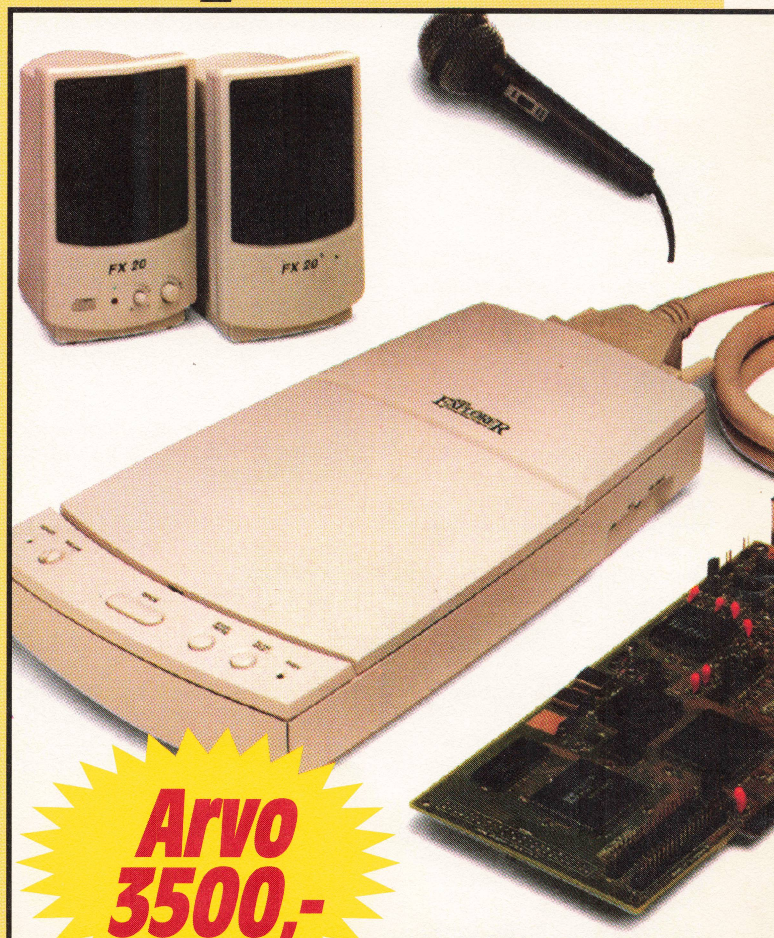
Nyt voit voittaa Aztech-tuotteiden maahantuojan Eagle Datan lahjoittaman Explorerin, jos osaat vastata oikein seuraaviin kysymyksiin.

Kysymykset kuuluvat:

1. Mistä äänikorttisarjasta Aztech on kuuluisa?
2. Minkämaalainen yritys Aztech on?
3. Missä päin Suomea sijaitsee Eagle Data?

Vastaukset postikortilla **12.1.1995** mennessä osoitteella
Pelit
Explorer
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 2/95:ssä. Muista myös mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.



Arvo 3500,-

KILPAILU

Joulu-ristikko

Joulun suosittu leffa ja oletettavasti myös peli, pehmolelu, T-paita, maskotti, avainperä jne komeilee tällä kertaa ristikkomme avainsanana.

Kopio sivusta tai itse sivu osallistuu 5 kyseisen Sanura Suomen lahjoittaman pelin ja Finnkinon lahjoittaman leffajulistepinon arvontaan, jos kaikki kirjaimet menevät kohdalleen ja vastaus saapuu toimitukseen **10.1.1995** mennessä osoitteella

Pelit
Jouluristikko
PL 64
00381 Helsinki.

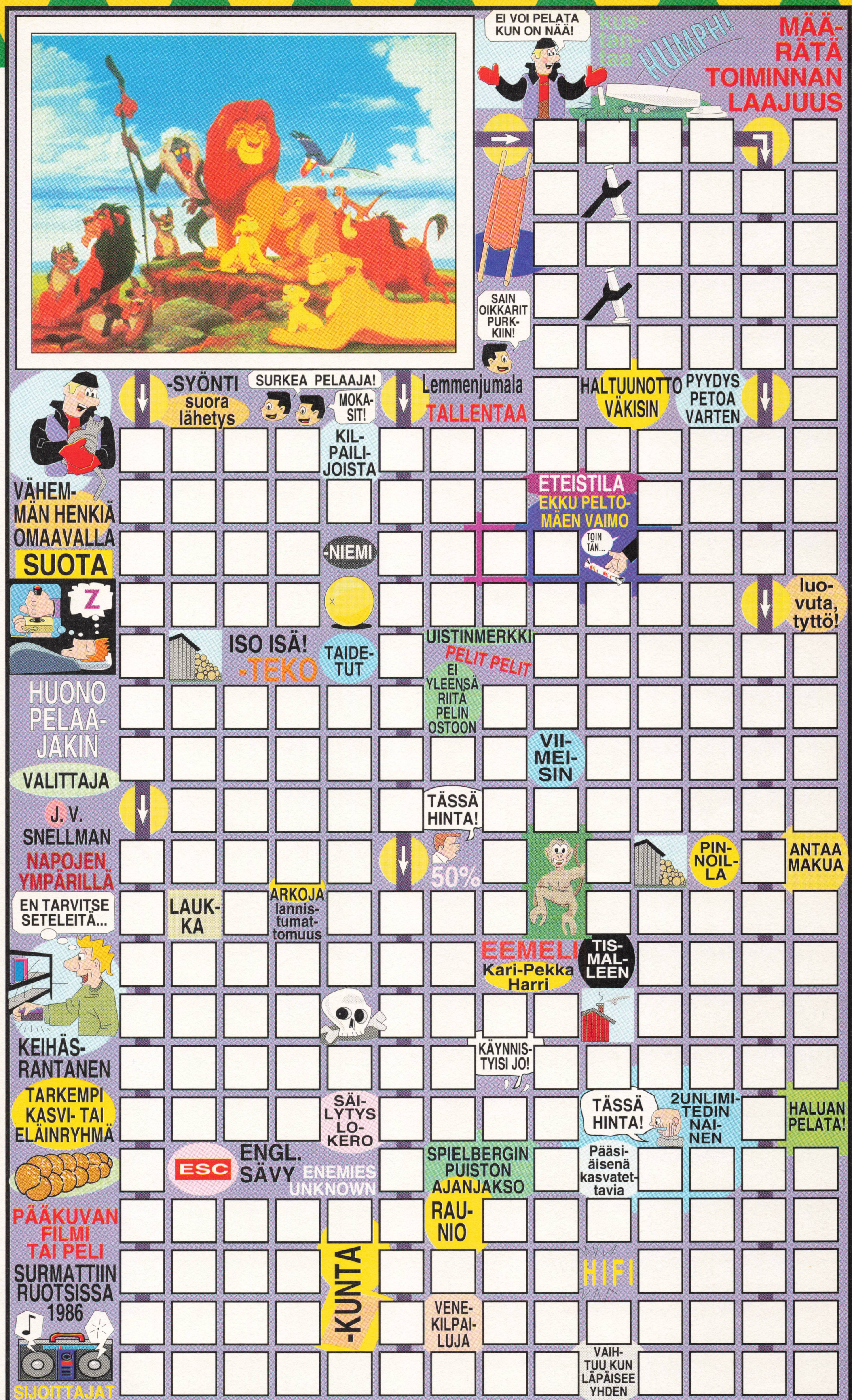
Ethän unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi. Oikea vastaus ja voittajien nimet julkaistaan Pelit 2/94:ssä.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Doom-voittajat myöhästyvät

Toiveikkaasti lupailimme, että Doomin WAD-kilpailun tulokset julkaistaisiin joululehdessä. Pieleen meni, sillä kilpailu oli huomattavasti suositumpi kuin osasimme odottaa: vastauksia tuli noin 80!

Yritämme julkaista tulokset ensi lehdessä, mikäli armas jurymme ehtii ne kaikki tsekata. Pahoittelemme.



Sanaris Oy/Erkki Vuokila ja Reima Mäkinen

Nimi ______________________________

Osoite ______________________________ Puhelin (myös suunta) ______________

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni ______________________________

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT



English Summary

Aces of The Deep (Dynamix/Sierra) is historically accurate and full of the excitement of underwater war. Perfect.
Aladdin (Disney Software/Virgin) Marvellous animation, extremely funny and challenging enough.
Armored Fist (NovaLogic/U.S. Gold) Excellent sounds and voxelspace works much better in this than it did in Comanche. The graphics are a bit too "blocky" for the vehicles, and the game`s a bit repetitive, but good enough.
Dreamweb (Empire) Many games have tried to make the cyberpunk world believable. This one manages to do it with beautiful sounds, great graphics and accurate feeling, but it's too short. Want more!
Ecstatica (Psygnosis) The graphics are marvellous, the plot is terrifying and the monsters are difficult to defeat. A great adventure, but too short.
Inferno (Ocean) DID knows how to do great looking vector graphics, but doesn't understand anything about making games. Terrible controls, confusing missions and amazingly long and boring intermissions.
Ishar 3: The Seven Gates of Infinity (Silmarils) is an adequate RPG, but not much more.
Klik & Play (Europress Software) The easiest and funniest way to make action games. Unbelievable what you can make with Windows.
Kyrandia 3: Malcolm's Revenge (Westwood/Virgin). The story is funny and the graphics are marvellous (as usual), but the Isle of Cats and Limbo are irritating: who wants to walk forever? Who wants to play tic tac toe forever? Two disappointing sections in a game are two too many.
Master of Magic (MicroProse) Fascinating, but v. 1.1. is full of bugs and the AI is not very challenging. Waiting for the v. 1.2...
MS Space Simulator (Microsoft) is not actually a game but an exploration of space. The encyclopedia is the most interesting part.
Novastorm (Psygnosis). Much better than Microcosm.
Ruff 'n' Tumble (Renegade) Thank you, Renegade, for making the best Amiga platform shoot'em-up this year.
Super Stardust (Bloodhouse/Renegade) Not so much new, but still enjoyable.
The Lion King (Disney Software/Virgin) Sweet as sugar. Animation and backgrounds are incredibly fine. It's also fun to play.
Under a Killing Moon (Access/U.S. Gold). Making a usual adventure by shooting video doesn't make a game an interactive movie. Just the same, it's a decent adventure. And beautiful!
X-Wing CD (LucasArts/Virgin) is still the second best space combat game around.
Zeppelin (Ikarion/MicroProse). An interesting and promising idea, but there's not enough to do. Yawn.

Uusi vuosi, uudet haasteet

Pelit ilmestyy ensi vuonna 10 kertaa, eli käytettävissämme on 160 sivua "ylimääräistä". Osan sivuista aiomme käyttää PD- ja Shareware-pelien arvosteluun, osan Kone kuriin -palstaan ja osan pelien entistäkin tarkempaan arvosteluun.

Tammikuun lehti on perinteisesti täynnä jouluksi markkinoille tulleita pelejä, jotka eivät ehtineet ilmestyä vielä tämän lehden painoon mennessä. Mukana ovat ainakin Nascar, Death Gate, Cannon Fodder 2, Transport Tycoon, KA-50 Hokum, Rise of the Robots, Dungeon Master II, Magic Carpet ja paljon, paljon muuta.

Vuoden Peli

Mikä on kuluvan vuoden paras peli? Se selviää ensi lehdessä, kun pistätte äkkiä kortin postiin ja osallistutte äänestykseen.

Viime vuonna lukijoitten äänestyksen voitti PC-puolella X-Wing ja Amiga-puolella äänet menivät tasan Chaos Enginen ja Stardustin välillä. Toimituksen mielestä paras PC-peli oli Betrayal at Krondor ja paras Amiga-peli Stardust. Onko tänä vuonna Doomin ja Cannon Fodderin vuoro? Sen päätätte te!

Koko vuoden pelit!

Vuoden sisällysluettelon piti periaatteessa olla tässä lehdessä, mutta tilanpuutteen vuoksi se luiskahti tammikuun lehteen. Eli mitkä kaikki pelit olemmekaan vuoden aikana arvostelleet? Niitä on paljon.

Pelit 1/95 ilmestyy 12. tammikuuta.
Ja nyt 10 kertaa vuodessa!



käyvät vieraissa.

JO LÖYTYI MEILLE SARJA UUSI! "KÄÄK!" SEN HÖYHENKARJA HUUSI, KUN SILTÄ HENGEN VEIMME JA PAISTIN SIITÄ TEIMME!

HERKKUA!

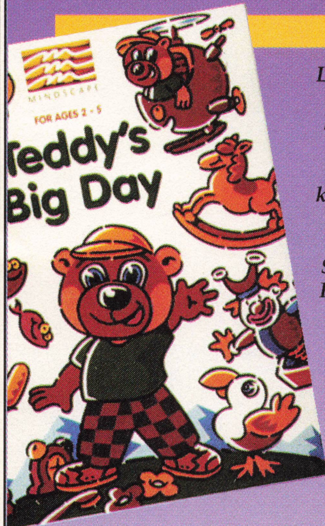
JEP! VANHAAN SARJAAN PALAA EMME, VAIKKA LISÄÄ LIKSAA SAISIMME!

Walt

MINDSCAPE -UUTUUDET!

Mindscape tarjoaa laadukkaita pelejä koko perheelle - opetusohjelmia, toimintaa, seikkailua, strategiaa ja rooliseikkailua!

TEDDY-SARJA



Lasten opetusohjelmasarja, jonka avulla harjoitellaan tietokoneen käyttöä, opetellaan numeroita ja kirjaimia sekä harjoitetaan systemaattista ajattelua ja koordinointikykyä. Teddy -sarjan käyttäminen on hauskaa ja kehittävää samanaikaisesti! Saatavana neljä eri versiota sekä PC 3,5" että PC CD -formaatissa.



DRAGON LORE

Vuoden odotetuin uutuuspeli Mindscapelta. Dragon Lore on erinomaisen hieno 3-ulotteinen fantasia-rooliseikkailu. Peli sijoittuu "unohdettuun laaksoon", missä taistellaan ritareita ja lohikäärmeitä vastaan. PC Power: "Paras seikkailupeli, mitä on koskaan tehty. Pakko-ostos seikkailupelien ystäville".



MUUT HUIPUT MINDSCAPELTA

CHAOS ENGINE PC 3,5"
Jo Amiga-versiona huippuarvostelut saanut "räiskintäpeli". (Pelit 3/93: 95 pistettä!) Nyt saatavana myös PC:lle!

CYCLONES (SSI) PC 3,5" / PC CD
Toiminta-seikkailu: maapallo on tuntemattomien olioiden vallassa... Tehtäväsi on tuhota vieraiden CyClone -kyberneettiset soturit...

PANZAR GENERAL (SSI) PC 3,5" / PC CD
Strategiapeli sijoittuen 2. maailmansotaan; Olet saksalainen kenraali ja aloitat hyökkäyksesi Puolassa vuonna 1939.

SIM CITY 2000 Amiga 1200 / PC 3,5" / PC CD
Upea kaupunkisimulaatio kaikkine yksityiskohtineen - Uutuutena myös PC CD -versio!

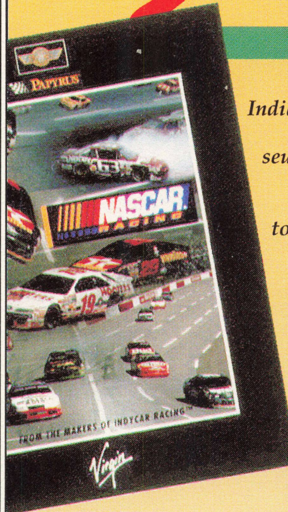
Hae upeat Mindscape -tuotteet lähimmästä pelikaupasta!

sanura

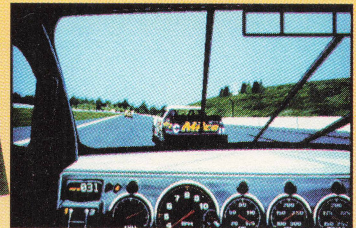
Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki
Puh. 90-565 3600 Fax 90 565 2363

Virgin - PARASTA LAATUA !

NASCAR

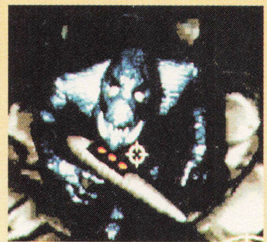


Huippupeli Indy Car Racing ja Indianapolis -pelien tekijöilta. (Papyrus) Stock-Car Racing on Yhdysvaltojen seuratuimpia urheilutapahtumia, johon pääset nyt itse muukan! Pelissä kilpaillaan autoilla, joiden teho on todella päätä huimaavaa! (680 hp max 300 km/h) PC 3,5" / PC CD



CREATURE SHOCK

On vuosi 2023... Maailma on räjähtämäisillään. Pääset mukaan alukselle, minkä avulla etsitään uuttaa maailmaa, mutta jokin "todella suuri ja outo" estää sinua etenemästä! Hieno kahden CD:n käsittävä simulaatio-seikkailupeli; varmasti yksi vuoden top-ten peleistä! PC CD



MUUTA TARJONTAA BY VIRGIN INTERACTIVE

ALADDIN (Disney) A1200 / PC 3,5"
Disneyn tunnettuun elokuvaan perustuva koko perheen seikkailupeli.

CANNON FODDER 2 Amiga / PC 3,5"
Vuoden 1994 sotapeli! Mukana uusia ajoneuvoja sekä useita vaarallisempia tehtäviä!

KYRANDIA 3 PC CD
Kyrandia -sarjan uusin ja kaunein!

Lion King (Disney) A1200 / PC 3,5"
Elokuva Leionakuningas nyt myös pelinä monitorillasi! Koko perheen seikkailupali.

X-WING COLLECTORS PACK PC CD
Hieno kokonaisuus Tähiten Sota -ystäville! Mukana aiempaan versioon (PC 3,5") verrattuna uusia tehtäviä, paljon lisää vauhtia ja upeaa grafiikkaa!

Virgin Interactive tuotteet kaikilta alan jälleenmyyjiltä kautta maan.

sanura

Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki
Puh. 90-565 3600 Fax 90 565 2363

Parhaat pelit saat meiltä

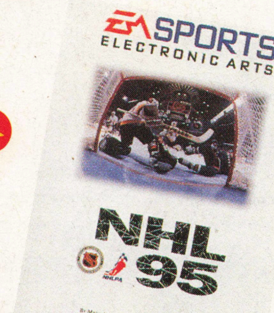
72h

/00



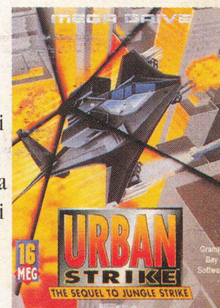
SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ
Markkinoiden täydellisin pelikone, jossa nyt uudenlainen turbomuotoilu, 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto. Pakettiin sisältyy myös kaikkien aikojen Mario-peli Super Mario All Stars: samassa kasetissa neljä peliä, Super Mario Bros. 1, Super Mario 2, Super Mario 3 ja vain Japanissa ilmestynyt The Lost Levels. Pelien taustat ja äänet täysin uusia.
1490,-

MD NHL-95
495,-



SEGA MD 2 -KESKUSYKSIKKÖ
Maailman suosituimman 16-bittisen pelikonsolin uusin malli. Pakettiin sisältyy kaksi peliohjainta ja Sonic the Hedgehog 2 -peli.
1295,-

MD URBAN STRIKE
Jatkoa suosittuun Strike-sarjaan. Eletään vuotta 2006, mediamoguli John Smythe yrittää vallata USA:n. Käytä aivojasi, laajaa asearsenaalia ja tällä kertaa myös omia jalkojasi urbaanilla taistelukentällä.
50% laajempi kuin Jungle Strike.
495,-



SNES DONKEY KONG COUNTRY
650,-





MD SONIC & KNUCKLES
495,-





SNES NHL HOCKEY '95
NHL-sarjan tämän kauden painos on ilmestynyt. Pelaajien toiveita on kuunneltu, mukana mahdollisuus pelata suosikkijoukkueellasi koko kausi. Voit myös ostaa pelaajia ja parantaa joukkueesi iskukykyä. Voit halutessasi luoda aivan uuden pelaajan, tulevan maalikuninkaan, tämäkin on nyt mahdollista! Mukana kaikki jääkiekon erikoiskikat: kiekon jättö, valelaukaus, laukauksen estäminen, lämäri suoraan syötöstä...
550,-

SNES MORTAL COMBAT 2
650,-



SNES NBA JAM
650,-



MD MICKEY MANIA 495,-
SNES MICKEY MANIA 578,-

CITYSOKOS

MEILTÄ SAAT BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KAJAANI • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI • • LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •